ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES

NUKE

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

AÑO 2 NUMERO 10

ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820

¡ANALIZAMOS TODOS LOS ESTRENOS DE JAPON!

¡ESTAN ARRESTADOS!

UN INFORME ESPECIAL CON LOS OVAS, LAS SERIES DE TV, LA PELICULA, EL MANGA Y MUCHO MAS!

TAMBIEN EN ESTE NUMERO:

GUIA DE EPISODIOS
BUBBLEGUM CRISIS 2040
TALES OF ETERNIA
BRIGADOON

LO QUE JAMAS VISTE DE NEON GENESIS EVANGELION

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00010

EXCLUSIVO: LA PELICULA DE OH MY GODDESS

SI LA PC ES TU RELIGION ESTA ES TU BIBLIA

2 CD-ROM!

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 4 • NUMERO 43

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $ 2.990
PARAGUAY G 21.000 • URUGUAY $ 75 • VENEZUELA $ 3.700

Demos de: Hostile Waters, Adventure Pinball, Aero Dancing F, Clive Barker's Undying, un video especial de HALO, criaturas nuevas para Black & White y los mejores utilitarios, incluyendo el nuevo Internet Explorer 6.0 !

BLACK & WHITE
Simulador de dioses

Guerra en el mundo anillo

HALO

¿El mejor FPS de la historia?

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

PREVIEWS
Soldier of Fortune II, Freedom Force, Global Operations, Empire Earth

REVIEWS
The Sims: House Party, Fallout Tactics, Tribes 2 Worms World Party ¡y más!

ESPECIALES
Primer vistazo al nuevo Windows XP

¡UNA IMPERDIBLE ENTREVISTA AL CREADOR DE COUNTER-STRIKE!

YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS

NUKE 10

Editorial

¡Hola! Les doy la bienvenida a este espectacular número de **Nuke**; personalmente uno de mis favoritos. Con el reciente estreno de **¡Están Arrestados!** hemos aprovechado la ocasión para pasar revista a la obra de **Kosuke Fujishima** y de paso comentarles qué nos pareció la tan esperada película de **Oh, My Goddes**. Les entregamos la segunda parte de nuestra historieta exclusiva, la **Academia Chokuzoka** y como si esto fuera poco las novedades están que arden, el Sr. **Miyagi** no se queda atrás con su polémica sección de correo y tal vez uno de ustedes se haya ganado alguno de los premios.
¿Qué están esperando?
¡Corran a averiguarlo!

6 PAG

16 PAG

¡Llega la película de Oh, My Goddes!

Contenido de este número

Acid Rain	2	Wired Zone	38
Terminal Dogma	6	No Pain(t)	40
Dandy Blvd	22	Bombs Away	43
Check List	28	Academia	46
Art Books	32	Chokuzoka	
First Contact	34		

COLABORAN EN ESTE NUMERO

Ignacio Esains
Manuel Silva
César Pereyra
Marcelo Romero
Ricardo López
Pablo A. Castro
Máximo Frías
Mister BoMo
Fernando Brizuela
Diego Brizuela

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frías
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Rodolfo A. Laborde
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal . Tel 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Capital Federal . Tel 4301-0701
Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembyhi Videla.
Editada por Editorial PowerPlay.
Paraguay 2452 4° B (1121)
Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores.
Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista sin previa autorización por escrito de Editorial PowerPlay.
Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/products names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina

Mayo de 2001

ACID RAIN

'Tony también tiene poderes mágicos...

Llega la remake televisiva de un clásico: ¡Dangaio!

GUTA Y NO GUTA

Guta: ¡el regreso al mundo del manga de **Akira Toriyama** a partir del mes de junio en el mensuario japonés **Montly Jump**! Según aseguran los dueños de esa editorial, esta vez el **Tori** se viene con todo. Esperemos que así sea...

Así eran las pilotas de **Hirano del '87...**

Seguramente algunos de ustedes habrán reconocido el nombre de esta serie al toque, mientras que otros se estarán rascando la cabeza tratando de recordar entre los cientos de paladines mecánicos cuál era... ¿Cuál era **Dangaio**? Para iniciar esta sección nada mejor que refrescar la memoria contándoles que esta obra fue uno de los ovas más populares en el albor del animé editado en VHS en los **Estados Unidos**, allá por los lejanos noventas, de la mano de una ignota compañía que sólo los más maduros recordarán: **U.S. Renditions**, sello que antes de sucumbir también sacara a la venta **Macross II**, algunos capítulos de **Orguss**. (**Manga Video** sacó un compilado de los tres episodios en un sólo volúmen todo cortado, pero en castellano.)

Básicamente, **Dangaio** era una historia típica de peleas roboteras narrada a lo largo de tres ovas, cuyos puntos fuertes eran un mega defensor (el meca principal había sido diseñado por **Shoji Kawamori** en la época en que andaba medio flojo de laburo) y unas minitas piloto de agraciados cuerpos que respondían a los nombres de **Mia Alice**, **Pai Thunder** y **Lamda Nom**, todas salidas de la mesa de dibujo del prestigioso **Toshihiro Hirano** (**Iczer One**).

También había un chaboncito, **Roll Kuran**, que sufría de amnesia y era insoportable pero altamente necesario ya que sin él nuestro **Dangaio** no andaba ni para atrás ni para adelante.

Esta producción apareció en los video clubes japoneses entre 1987 y 1989, prometiendo una continuación que no llegaría hasta la actualidad y en formato televisivo.

Como es de prever, el regreso no escapa a los cánones de esta nueva tendencia de refritar series viejas pero con dibujantes de menor virtuosismo. Con apenas un par de capítulos en el aire, ya les adelantamos que hay un obvio rediseño de personajes (a cargo de **Masaki Yamada**, que cumplió la misma tarea en el relanzamiento de la nueva **Bubblegum Crisis**) y los mecas estreno, si bien profusos, pintan bastante horribles. Por suerte al frente hay un director avesado, el señor **Shunki Hirano** (responsable de **Las Guerreras Mágicas**), lo cual nos da cierta cuota de alivio.

La historia, al menos en un comienzo, poco tiene que ver con la original; de movida los personajes -si bien parecidos- se llaman distinto: el joven piloto será **Kuya Amaya** y las chicas **Hitomi Chindo**, **Manami Ushio**. El producto, elaborado por **Aic**, **Avex** y **Asahi TV**, garantiza también la aparición de un científico de mente brillante, conocido como **Dansei Hijima**, y la correspondiente invasión a la **Tierra** para que todos nos quedemos contentos.

Así son ahora, en la remake 2001, todas super diet...

¡Espectacular! ¡También vuelve Cobra!

Todos los que votaron por el héroe de la psicoarma para nuestro concurso de mejor personaje masculino de animé pueden ir festejando porque dentro de muy poco tiempo saldrá en la página oficial de **Buichi Terasawa** (www.buichi.com) el nuevo manga que este legendario artista está dibujando a base de puro **PhotoShop** y aguardiente para la revista **Super Jump** de **Shueisha**.

El regreso lleva como título '**Magic Doll**' y en él **Cobra** deberá hacer frente a un nuevo y poderoso enemigo: **The Guild**, y para ello se hará pasar por un esclavo en una isla prisión del sistema solar de **Mahadoma**.

Como pueden imaginar no pasará mucho tiempo antes de que nuestro héroe se vea en la necesidad de complicarse la vida salvando a la bella **Secret** y emprendiendo la búsqueda de unos misteriosos manuscritos.

La pregunta del millón: ¿habrá nuevo animé? Eso, por ahora, es otro de los misterios...

Cobra, ¡Este si era un jugador! ¡El primero en atreverse a pasar minusas semi en bolas en la pantalla de la tele al mediodía y a la hora de tomar la leche! ¡Un honor que nadie más puede atribuirse!

GUTA y NO GUTA

No guta: que **Locomotion** siga sin ponerse las pilas con el tema del subtitulado. De entre los pocos estrenos que realmente salen al aire, la mayoría de ellos siguen saliendo sin subtítulos, como **Ninja Resurrection** para citar el último (aduciendo problemas del satélite, manchas solares, interferencias del Imperio Galáctico o lo que fuera); quedándonos más que claro que siguen tratando al animé como un género menor o pensando que el destinatario sigue siendo un público infantil al que no importa pasarle todos los días el mismo capítulo.

No Guta: que **Disney** esten preparando una película de acción real basada en el animé de **Star Blazers (Uchu Senkan Yamato, Viaje a la Ultima Galaxia** para nosotros) ¿Se imaginan el bodrio que puede llegar a ser eso?

¡**Matsu**, ¿qué nos hiciste?! ¡¡Me acuerdo de **Abismo Negro** y tiembloooo!!

Metropolis, el regreso de Otomo y el anuncio de su nuevo manga

メトロポリス METROPOLIS

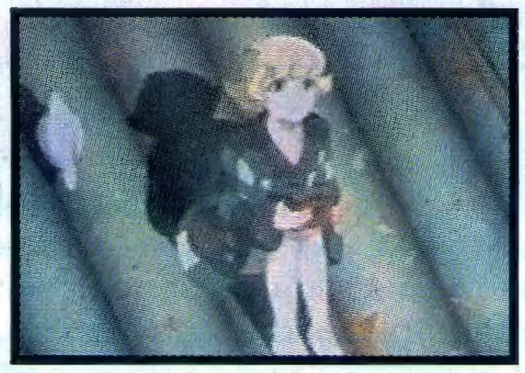
Como adelantáramos tiempo atrás en nuestra revista, ya está casi lista para el estreno la nueva película que tiene como responsables a dos de las figuras más importantes del animé de nuestros días: **Katsuhiro Otomo (Akira)** y **Rin Taro (X-The Movie, Saint Seiya)**.

El largometraje está basado en una historia de **Osamu Tezuka (Astroboy)** que dibujara en 1949.

Los que quieran ver el trailer de la misma pueden ir a: **www.metropolis-movie.com** y ser testigos de cómo los viejos personajes de **Tezuka** vuelven a la pantalla grande, tras cinco años de desarrollo y diez millones de dólares de presupuesto (muchos de ellos invertidos en CGI).

La versión americana de la película contará con el tema principal interpretado por **Ray Charles** (¿de qué estás hablando, **Willis**?) y será distribuida por **Toho** en **Japón** (en junio) y **Sony Pictures**, algún día en el resto del mundo, donde seguramente no figuremos nosotros.

Por otra parte, se ha dado a conocer que **Otomo** vuelve a agarrar los lápices para dibujar un manga que será publicado en la revista **Young Magazine** de la archifamosa editorial **Kodansha**, bajo el título de **Orbital Era**.



GUTA y NO GUTA

Yu-gi-Oh, el único animé basado en un juego de cartas coleccionables japonesas que hizo temblar el reinado de **Pikachu** en su propia tierra, ha sido adquirido por la empresa norteamericana **4Kids Entertainment...** ¡casualmente la misma que nos brinda los **Pokémon Chotó** en el **Cartoon Network**! Ya lo dice el viejo adagio (atlántico): 'Si no puedes contra ellos...'

Ya han salido a la venta en Japón las bandas de sonido (originales, eh) de la nueva serie de **Shoji Kawamori: Earth Girl Arjuna**. El compacto se llama **'Arjuna In Another World'**.

Como ya les anticipáramos, se trata de otro compacto producido por **Yokko Kano** con **Maya Sakamoto (Escaflowne The Movie)** y **Gabriela Robin (Macross Plus)** en las voces.

Aprovechando la movida también se puede comprar el otro compacto de la factoría **Kawamori**, en este caso el de **Earth Defense Family** cuyo tema principal lo canta **Samurai Rolly**, ¡el amigochi de la foto de acá abajo!

o mejor dicho, **Samurai tRolly**.

Si no te bancás más y querés ver con tus propios ojos el video de **Evangelion,** estate atento que próximamente estará en la página de PowerPlay.

Bolt Crank, protagonista de **Eat Man**

Novedades en Locomotion:

Finalmente, **Locomotion** hizo público el trato cerrado con dos grandes casas productoras de animé: **Mitsubishi** y **Sunrise**.

La primera ha cedido los derechos para que el canal mencionado pueda emitir **Eatman Eatman 98**, **Boogiepop Phantom** y **Night Walker**, todas ellas series 'alternativas' o de bajo presupuesto (muy bajo para ser exactos) que no se destacan por tener un gran despliegue en lo que a animación se refiere (**Eatman** ni siquiera tiene opening dibujado), pero que se defienden más o menos bien en lo que respecta a los guiones, especialmente **Boogiepop Phantom**, una obra de terror psicológico con bichos, colegialas y cosas raras.

Sin dudas bastante pobre la oferta por este lado. Por suerte los títulos grossos los aporta la querida **Sunrise** con **Cowboy Bebop** y **Gasaraki** (sólo para latinoamérica) a las que se le suman algunas películas de **City Hunter**, a saber: **Bay City Wars, One Million Dollar Conspiracy y Magnum with Love and Fate**.

Como si esto fuera poco, también se vienen dos largometrajes de ciencia ficción de las ochenteras **Dirty Pair** (robustas agentes secretas del futuro) cuyos títulos son **Project Eden** y **Flight 005 Conspiracy**; además de la renombrada **Silent Service**, una obra bélica en tres actos sobre una **Segunda Guerra Mundial** alternativa donde el japo es el más chapudo de todos los ejércitos beligerantes.

En suma, terror, tentáculos y vampiros mal dibujados de la mano temblorosa de **Mitsubishi** y animé de verdad con **Sunrise** a la cabeza.

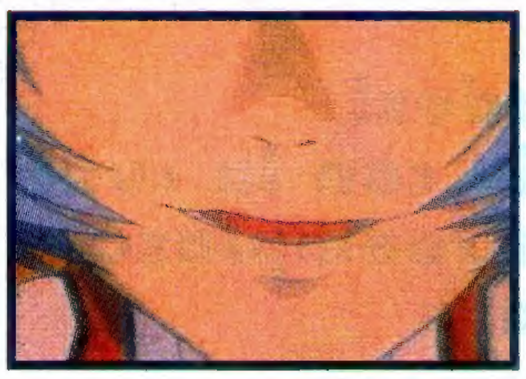
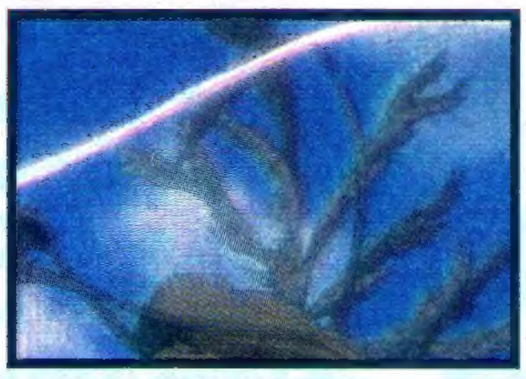
Las fechas de los estrenos aún son desconocidas pero todo apunta a suponer que no estarán en pantalla antes del mes de junio del corriente año.

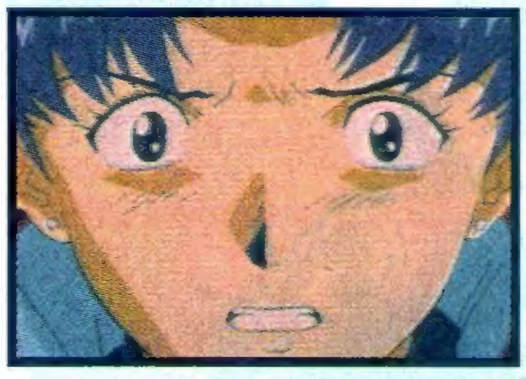
¡Increíble! ¡La mejor escena de Evangelion había quedado en la sala de montaje!

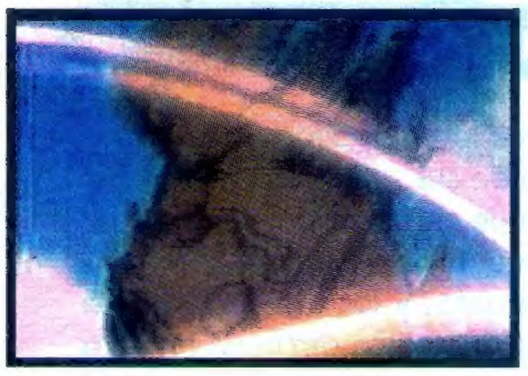
Vaya a saber uno por capricho de quién (¿**Hideaki Anno** fuiste otra vez tú, tal vez?), lo cierto es que una secuencia que originalmente estaba planeada para ser incluida en el episodio 23 de la serie (**Lagrimas-Rei III**) nunca fue utilizada en la versión final televisiva que todos hemos visto.

Por suerte, la misma ha sido incluida en las nuevas versiones remasterizadas de los DVD de **Eva** (ni siquiera estaba en **Death and Rebirth**) y, tras contemplarla, uno no puede evitar proferir todo tipo de insultos -y del más grueso calibre- para con el señor que nos privó durante tanto tiempo de poder ver estos alucinantes minutos de animación inédita.

¿De qué se trata, preguntan ustedes? ...bueno, pasen a la siguiente hoja y recorran con cuidado los fotogramas que allí hemos incluido (de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha) y luego lean las explicaciones que hemos puesto al pie de las imágenes.





Como bien recordarán, en este capítulo el **Eva** de **Rei** debe hacer frente a **Armisael**, el **Angel** número 16. Lo que no vimos que ocurría en ese capítulo era que **Shinji** salía al rescate de **Rei** al tiempo que **Asuka** es retirada del combate debido a su incapacidad para seguir al frente del **Eva 02**. Segundos antes de ser lanzado el **Eva 01**, el **Angel** se introduce en el cuerpo del **00** y de la espalda del meca de **Rei** sale una protuberancia gigantesca en formal de árbol que se eleva a los cielos.

Espantado, **Shinji** toma al **Angel** con ambas manos y de inmediato en la superficie del **01** comienzan a surgir extrañas ampollas que alcanzan a extenderse en las manos del chico formando pequeñas caritas de lilims... como las extremidades que cuelgan de **Lilith**. Usando el **Progressive Knife** el chico corta a **Armisael** al tiempo que del otro extremo del cercenado enemigo una figura con forma de **Ayanami** se extiende hasta alcanzar el rostro del **01**, dejando paralizado a **Shinji**, que no entiende lo que está sucediendo. La verdadera **Rei** decide autodestruir al **Eva**, y al percatarse de ello la figura con forma de **Ayanami** se repliega sobre la malograda unidad **00**. Toda esta secuencia no es más que un preámbulo a lo que luego vimos en la primera parte de **Air**. Tal vez ésa haya sido la razón por la cual la misma fuera eliminada de la serie.

GUTA y NO GUTA

Guta: que sumándose a la ola de resucitar viejas glorias del pasado, dentro de muy poco salgan episodios estrenos del **Capitán Harlock** (**Raimar**) y ni más ni menos que de **Heidi** en una remake que se va a llamar **Heidi & Clara 2001** (¡sí, tal como leyeron!). Si bien no se sabe aún si el veterano **Leiji Matsumoto** se sube a la nueva movida de **Harlock**, lo que es seguro es que **Takahata** no debe ni estar enterado sobre lo que se planea hacer con su niña de Los Alpes, por lo que seguramente volveremos a hablar de todo esto pero bajo el rótulo de **No Guta**...

No guta: que lo concerniente al largometraje de **Furi Kuri** haya sido en apariencia todo un malentendido de parte de **Gainax**. Según dieron a entender, la sección Movie de su página oficial en inglés estaba destinada a contener trailers de los capítulos (a eso se referían con el término **'movie'**) y no a información sobre una futura película. La misma sección en la página japonesa ha desaparecido y en su lugar se ha realizado un link hacia el apartado musical de la serie.

Furi Kuri será editada en USA por **Digital Manga**, una subsidiaria de **Production IG**

TERMINAL DOG

¡Están arrestados! La nueva serie con la cual de Magic Kids reemplazó a la exitosa Slam Dunk.

Miuyki y Natsumi, protagonistas de Taiho Shichauzo

Sorpresivamente cuando **Slam Dunk** había alcanzado su pico más alto de audiencia, nuestra amiga **Maru Carril** nos tiró un balde de agua fría por la cabeza: o los chicos del **Shohoku** fueron todos en cana.

Aunque los rumores corrieron como reguero de pólvora, lo cierto era que **Magic** sólo había licensiado la primera mitad de los episodios de **Slam Dunk** (en parte debido a las exigencias de la todopoderosa **Toei**) lo que decantó en que al ciclo se dé por terminado abruptamente.

Pero no nos engañemos. Todos sabemos que la falta de tacto siempre proviene de los directivos de **Magic Kids**, cuya gerencia de programación -en el caso de que realmente exista más allá del organigrama- no parece estar a la altura de las circunstancias.

La decisión acertada hubiera sido pasar la serie en forma diaria, de lunes a viernes, y así dar el tiempo necesario a la audiencia para ir enganchándose paulatinamente con las aventuras de nuestro querido **Hanamichi** y sus secuaces.

El sistema maratónico del **Club del Animé** está destinado al fracaso, especialmente si se trata de series estreno. Las

EL REPORTE DE GLOBAL

¡ESTAS ARRESTADO!
OVAS 1-4

DISEÑOS	FABULOSOS
ANIMACION	TOTAL
ARGUMENTO	DIVERTIDO
MUSICA	NO DESENTONA
CARBURACION	A PUNTO

89 %

Kosuke Fujishima

逮捕しちゃうぞ

YOU'RE UNDER ARREST

El genial autor de esta serie nació el 7 de julio de 964 y tras dedicarse a ser editor de la revista de manga **Puff** decidió probar suerte como dibujante, siendo su primer éxito la serie de aventuras cortas de **¡Estás Arrestado!**, publicada por primera vez en la revista **Morning Party Extra** de la editorial **Kodansha**.

Si bien esta serie marcó el comienzo de su carrera como dibujante profesional, fue otro manga, **Oh My Goddes** el que lo catapultara a la fama y se ganara el respeto de sus pares alrededor del mundo. Cualquiera que siga su obra podrá deducir fácilmente que la debilidad de **Kosuke Fujishima** son los autos y las motos, al punto que muchos de sus argumentos giran en torno a los 'fierros' que los protagonistas suelen lucir más que esporádicamente entre sus páginas. El especial detalle puesto en la maquinaria rodante es el verdadero espíritu de sus primeras obras.

En la actualidad ya no dibuja tanto como antes (tira algunas páginas de **Striker** para la **Afternoon** y de vez en cuando hace algo de **Goddess**) ya que pone sus esfuerzos en la realización de almanaques, ilustraciones, diseño de personajes para videojuegos (por ejemplo para el **Sakura Taisen I**). Su última serie de animé a la fecha son los ovas de **eX-Driver**.

razones son obvias desde el vamos: no todo el mundo tiene una videocasetera para grabar el programa, y de ser así a veces es todo un conflicto disponer de una tonelada de casetes de video para poder copiar no sólo lo que dan por el **Magic**, sino también las series de **Fox Kids** -aunque ahora parece darnos un respiro a la fuerza-, **The filme Zone** y, los más afortunados, **Locomotion**.

A nadie le gusta tener que borrar viejas series en pos de no perderse la toneladas de capítulos del inminente fin de semana, ya que como dato extra -por si la gente del **Magic** no lo ha tenido en cuenta- los sábados y domingos lo que menos quiere el resto de la familia anti otaku es ver dos horas seguidas de gloriosos dibujitos ponjas.

Ya me dirán: yo vivo solo, dejo grabando o tengo la tele en mi pieza. Sí, eso es verdad, pero la vez que por salir con tus amigos, novia, pareja o lo que fuere, la vez que falló la maldita programación de la cassettera, la vez que se te cortó la luz o se cayó el cable o la vez que te fuiste de raje a la costa, ¡te perdiste como mínimo cuatro u ocho capítulos de tu serie favorita!

Que no se malinterprete; no nos quejamos de la cantidad de material en el aire, sino de la forma con que ciertos canales se manejan al respecto.

Es cierto que el público latinoamericano no está acostumbrado a la forma en que los programas se emiten en los países productores de los mismos, pero sin dudas tarde o temprano llegará el momento en que una programación bien entendida se logrará en base a emitir un episodio semanal de cada serie.

Caso contrario ocurrirá simplemente lo que le está pasando al **Magic** en este momento: la gente se siente estafada al ver cómo sus programas favoritos son maltratados y levantados sin siquiera las aclaraciones pertinentes. Muchos optan esperar que la misma sea transferida al horario semanal y los más extremistas -vaya paradoja- ya ni siquiera ven los programas porque intuyen el destino trágico de cada serie que se estrena con bombos y platillos en nuestras argentas pantallas; los ejemplos de estos últimos meses son más que concretos: **Patlabor** no llegó ni a la quincena de episodios sin repetir, **Slam Dunk** cayó en un agujero negro (sin tener en cuenta el tema de los episodios que se saltearon y de los cuales nunca nadie se hizo cargo), y no nos atrevemos a arriesgar sobre la suerte de la serie que nos toca presentar a continuación en

estas páginas.

En el otro extremo tenemos la posición de **Locomotion** de emitir series 'ad infinitum'. ¡A muy poco tiempo de haber contratado la señal ya no hay nada que nos interese seguir viendo! La gran mayoría de las series que pasan tienen una media de veintiséis capítulos, lo que hace que, en un mes cualquiera, uno se devore toda la grilla de programación y de ahí en más se vea obligado a ver los canales de aire en busca de un poco de oxígeno.

Lo de **Evangelion** ya no tiene nombre, y ni hablar de **Bubblegum Crisis 2040**, por citar dos ejemplos al azar. ¿Con la variedad de productos que este canal dispone no hubiese sido mucho mejor pasar un sólo capítulo por semana de cada uno de estos títulos?

Pareciera que no; pero veánlo de este modo: cuando uno ya ha visto todo lo que le interesa (lo que toma a lo sumo un par de meses) el resto del semestre -según los estándares actuales de renovación de programas- estamos manteniendo el abono de esta señal para nada. Es como ir al videoclub y sacar siempre las mismas películas, ¿no les parece algo muy estúpido?

Por otra parte, invitando al espectador a gozar de cinco buenas series semanalmente, de a un capítulo por vez, no sólo se hace más llevadera la espera de los estrenos sino que además se ponen en juego otros elementos adicionales que hacen disfrutar más de una obra en particular: tener tiempo para analizar y rever lo que está pasando -que en el caso de **Eva** es de vital importancia-; el comerse las uñas de nervios esperando que finalmente llegue el día de la semana cuando pasan el próximo episodio de nuestra serie favorita (emoción que ya disfrutamos si pensamos en programas como **X-Files**, **Star Trek**, **Babylon 5** y tantas otras).

Ni hablar del apoyo a los sectores que apuntan a soportar el merchandising que en todos los países civilizados es lo que hace rentable este tipo de empresas.

Después de terminada la tanda de estrenos pueden pasarlos a otros horarios y repetirlos como se les dé la gana; pero por ahora si tanto se llenan la boca hablando de supuestos animé para adultos, ¿por qué no se comportan los directivos de los canales como tales y se dejan de faltarnos el respeto a todos de una buena vez?

LOS COMPACTOS

Además de los CD Dramas (donde las voces de los actores nos cuentan historias que sólo los japos pueden disfrutar), la banda de sonido de los ovas se compone fundamentalmente de dos compacts:

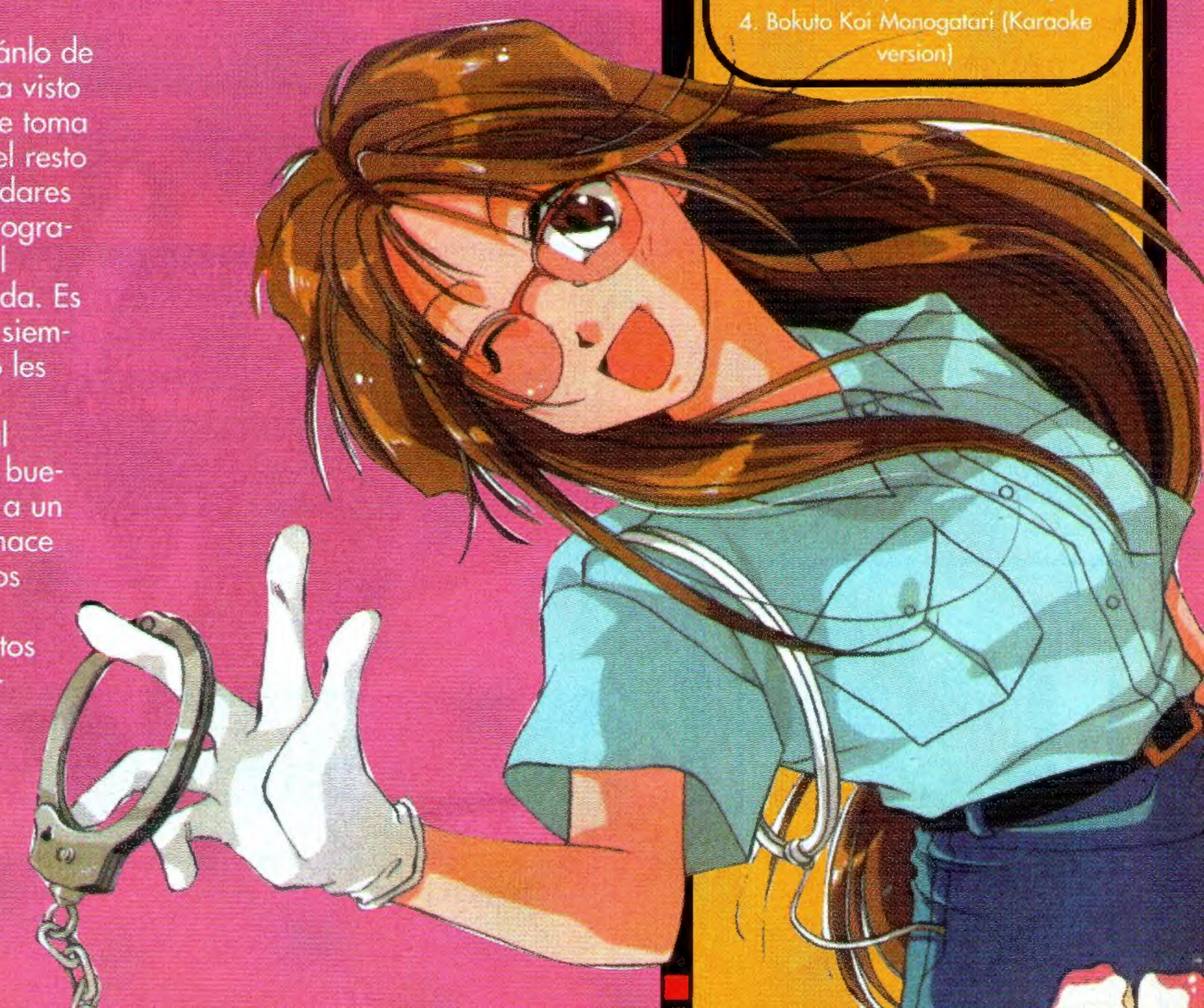
Utau Keisatsukan

que incluye los temas
¡Power!
Muteki! Gentsuki Fujin [furigana: Madam 50cc]
Data to Date
Zoku'Bokuto Koi Monogatari
Shutoko Baton' 2:00 a.m.
Dai Folk
My Private Blue
Uwasa ga ippai
Suki da yo nan te ieru wake nai ¡ya nai
Ai to Seigi no Strike Medley
Go! Go! Patrol - Kimi no heart wo Taiho suru

y el single:

Tokyo Policewoman Duo

que incluye los temas:
1. Go! Go! Patrol - Kimi no Heart wo Taiho suru
2. Bokuto Koi Monogatari
3. Go! Go! Patrol - Kimi no Heart wo Taiho suru (Karaoke version)
4. Bokuto Koi Monogatari (Karaoke version)



LOS MOVILES

Miyuki ha adaptado el patrullero reglamentario **Honda Today** para que el motor tenga una capacidad de 700cc y alcance los 100 caballos de fuerza, gracias a un sistema de inyección de óxido de nitrógeno.

También ha metido mano en las motos de su compañera (la **Moto-Compo** y la **Yamaha RZ**) tanto en la parte mecánica como en la de telecomunicaciones, instalando un poderoso transmisor **Yamaha KLE-500** a prueba de todo tipo de condiciones climáticas

Como detalle interesante, notarán que la moto **GSX-R 750** de **Natsumi** tiene un foco de menos y en su lugar las chicas le han instalado un sistema de altavoces para intimidar a los malechores.

Abajo, la portada del juego de ¡Están arrestados! para la PlayStation.

Dos Mujeres, un camino

Después del sermón de las páginas anteriores, los invito a conocer un poco más de la serie estrenada en el canal de la estrellita hace pocas semanas.

Si ya tuvieron la oportunidad de ver algún que otro episodio sabrán que se trata de una alocada historia de policías, que transcurre entre las autopistas y callejones que circundan a la jefatura de **Bokuto** en la ciudad de **Tokio**.

Si todavía no viste **¡Están arrestados!** es conveniente que te aclaremos que esta obra está a años luz de nuestro aburrido **Operativo Sol**, o del buchón programa que pasaban los sábados a la mañana por **ATC** (¿seguirá estando?) donde los policías de la Federal que sabían más o menos hablar te contaban cómo volaban en helicóptero, cómo conviene comportarse cuando vas a la cancha o lo inofensivas que resultan las balas de goma.

Para salvar las diferencias es justo decir que en **¡Estás arrestado!** ni siquiera nos aproximamos a la parsimonia y solemnidad de **Patlabor** y al respeto por la institución, lejos de ello acá estamos más en la onda **Chips** o **Cagney & Lacey** (si se hubieran alejado de la botella), y como bien me apunta **Ignacio** hasta con reminiscencias de **Brigada Cola** en selectos momentos (ver apartado).

Pero volviendo al tema es menester de este tipo de revistas el circunscribirse a la realidad dibujada y no hacer comentarios como estos, que mezclan peras con manzanas, siendo que los otakus ortodoxos siempre los desaprueban; así que volvamos al asunto: esté animé, tanto en su versión de ovas, TV o película debe sus orígenes al manga creado por un entonces poco experimentado **Kosuke Fujishima**, que con este **Taiho Shichauzo** hacía sus primeras armas en el mundo del manga.

Seguramente el nombre de **Fujishima** no les será desconocido, ya que es también el autor de otra historia mucho más famosa entre los aficionados a este arte; estamos hablando por supuesto de **Oh, My Goddess**.

Gente que busca gente

Por aquellos años, y antes que el éxito llamara a la puerta de **Fujishima**, éste trabajaba como editor para una revista de historietas llamada **Puff** y una de sus tareas consistía en entrevistar a los futuros dibujantes para la misma.

Fue bajo estas circunstancias que conoció a **Tatsuya Egawa** (quien más tarde nos alegraría la existencia con el manga de

Miyuki Kowayakawa (voz Akiko Hiramatsu)

Además de amar a la fuerza policíaca, su pasión también son las motos y los fierros (de ambos tipos). Maneja un **Honda Today** al cual le ha hecho algunos arreglos y modificaciones y está enamorada en secreto de **Ken Nakajima**.

Natsumi Tsujimoto (voz Saikiko Tamagawa)

Natsumi es transferida al departamento de Miyuki, tras lo cual ambas se convierten en buenas amigas, aunque sus mejores compañeras suelen ser sus motos, una **Honda Compo** y una **Suzuki GSX R750**. Es hiperactiva, violenta y audaz. Está copada con el **Capitán** pero él no es el único en su vida.

Ken Nakajima (Voz Bin Shimada)

Ken es inalcanzable a bordo de su **Suzuki GSX**, con la cual patrulla las calles en busca de malhechores. Ha heredado su estilo de conducir de su padre, **Daimaru**, un corredor profesional de carreras.

Capitán (Kacho) (Voz Isei Masamune)

Es el jefe de la jefatura de policía de **Bokuto**. Es tranquilo, observador y carismático. Está siempre al tanto de lo que ocurre con sus agentes aunque parezca un poco lo contrario. Su tío, **Oshu**, vive en un templo cerca de la departamental y suele poner a prueba al personal uniformado de su sobrino.

Aoi Futaba y Yoriko Nikaido (Voces Rika Matsumoto y Etsuko Kozatura)

Ella es la encargada de las comunicaciones dentro de la jefatura, y no se puede decir que su boca sea exactamente una tumba.

'El' es un oficial especialmente capacitado para las maniobras especiales que requieran de su habilidad para disfrazarse de mujer. Está tan acostumbrado a este tipo de tareas que ya no se saca los tacos ni el maquillaje ni cuando llega a su casa.

Golden Bay, y aprovechando la ocasión el joven **Kosuke** se lanza a **Egawa** para ver si le [illegible] trabajar. Tras su [illegible] los dos, se ponen a [illegible] el [illegible] y [illegible] de sus [illegible], y a pesar de que [illegible] situaciones horribles, **Egawa** decide probar suerte con el nuevo [illegible].

El director quiere que [illegible] la [illegible] de acción [illegible] en el manga que la dibuja [illegible] **Egawa Be Free!**, **Fujishima** [illegible] el [illegible] de la [illegible] en forma de [illegible] [illegible] para la revista de **Kodansha Comic Morning**.

Allí [illegible] por [illegible] dos personajes que [illegible] la atención de los lectores, que como ya se imaginarán son nuestros [illegible] [illegible] de [illegible] [illegible].

Esta suerte de [illegible] casual entre los personajes de [illegible] y [illegible] en la [illegible] profesional de **Fujishima**, ya que **Self-dandy** -protagonista de **Oh, My Goddess**- surge a raíz de un concurso promocionado en las páginas de **¡Están Arrestados!**

Superpolicía Nuclear

Los estudios del programa son [illegible] gente que [illegible] a la voz de [illegible] [illegible] en la [illegible] **Miyuki Kobayashikawa** y **Natsumi Tsujimoto**.

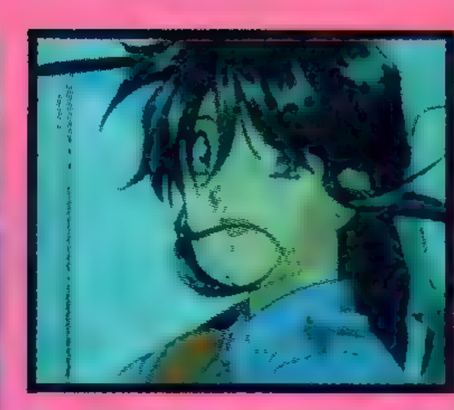
Ambas están bastante [illegible] para [illegible] les permiten [illegible] de la [illegible] del **Capitán** de la [illegible].

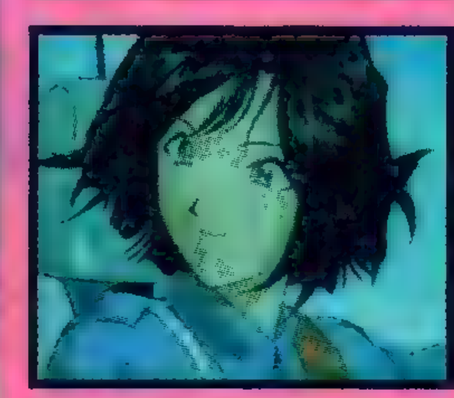
[illegible] se [illegible] **Miyuki** es un poco más [illegible] que la compañera, [illegible] [illegible] [illegible] y tiene un [illegible] para todo lo que [illegible] que [illegible] la [illegible].

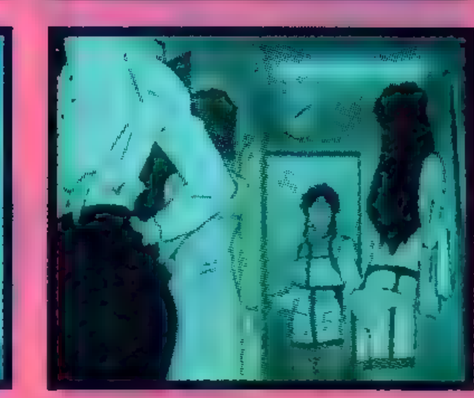
Vive [illegible] por [illegible], [illegible], [illegible] y todo lo que [illegible]. Desde hoy [illegible] del [illegible] y [illegible] del [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pasar que [illegible] con el [illegible] **Ken Nakajima** [illegible] [illegible] [illegible] para los [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

[illegible] **Natsumi Tsujimoto** [illegible] [illegible] su [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

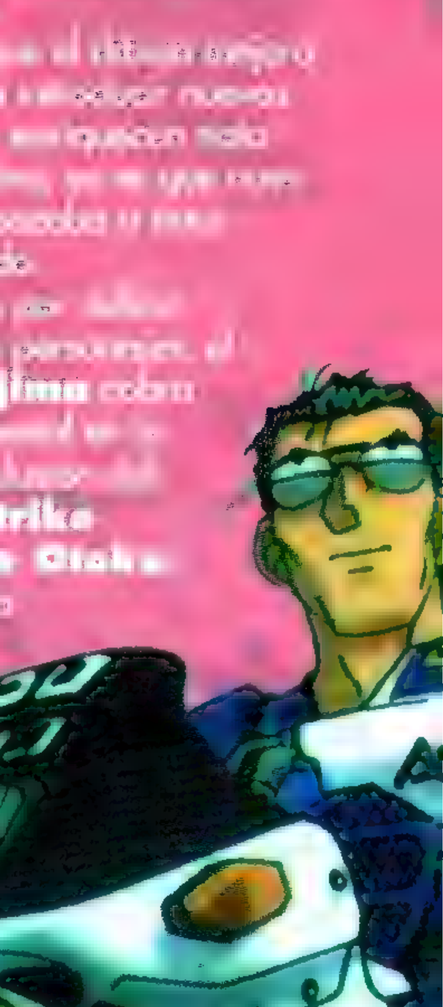
¡Están arrestados! - Por Patricio Land



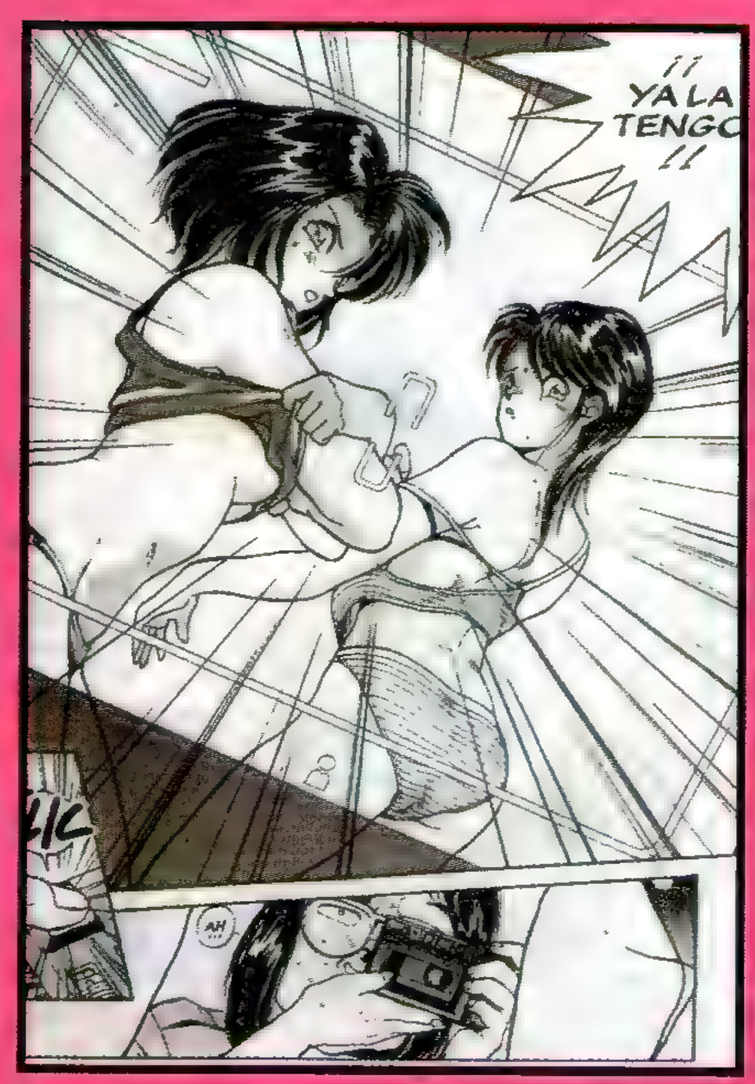




Así era la edición española del manga. Notarán que la traducción del título está en concordancia con la versión americana publicada por **Dark Horse**.



En esta página y la siguiente: portadas de los ovas aparecidos en el Japón a partir de 1994



[illegible]

Como el cómic hace [illegible] de la adaptación de los [illegible] [illegible] en cómic [illegible]

Aquí es donde **Kozuke** saca el [illegible] y da rienda a su genio [illegible] el corazón del lector habitual como del adulto y los fuertes y sensibles.

De capítulo en capítulo el cómic [illegible] y [illegible] hasta que cuarto día y por [illegible] el [illegible] en una [illegible] de [illegible] el [illegible] de las dos [illegible] (páginas 17) y la página de **Fujishima** [illegible] **Oh, My Goddess**.

Hasta también que **Taiho Shichauze** se publica entre los años 1988 y 1991 en el **Morning Party Extra** con [illegible] [illegible] [illegible]

La versión [illegible] [illegible] vía las manos de **Planeta de Agostini**, que con [illegible] [illegible] [illegible]

¡Están arrestados! - Por Patricio Land

primero es que **Yoriko** está [illegible] y la [illegible] que **Miyuki** va a encontrarse con un estado [illegible] del pasado en una revuelta [illegible] compañeros. ¿Alguien quiere saber quién fue **Ken**?

Además, una estudiante más borrará la sonrisa de todos los trabajadores de **Tokyo Highway**. Sin duda, uno de los grandes [illegible] de la serie: [illegible] todo lo [illegible].

En el mismo caso, **De nuevo en el camino** (capítulo 18) [illegible] que [illegible] compañeros le [illegible], así que una [illegible] del **Capitán** es [illegible] para la [illegible] de **Natsumi**.

La [illegible] y [illegible] de [illegible] a la [illegible] de **Tokio**, mientras **Miyuki** se [illegible] con sus compañeros [illegible] problemas [illegible].

La [illegible] de los [illegible] es brillante, especialmente en la que [illegible] y [illegible] a [illegible] de sensación que [illegible]. Es [illegible] pero [illegible] [illegible] los [illegible] [illegible] la [illegible].

[illegible] de los dos [illegible] [illegible] la [illegible] de **Taiho Shichauza**.

En la pantalla chica

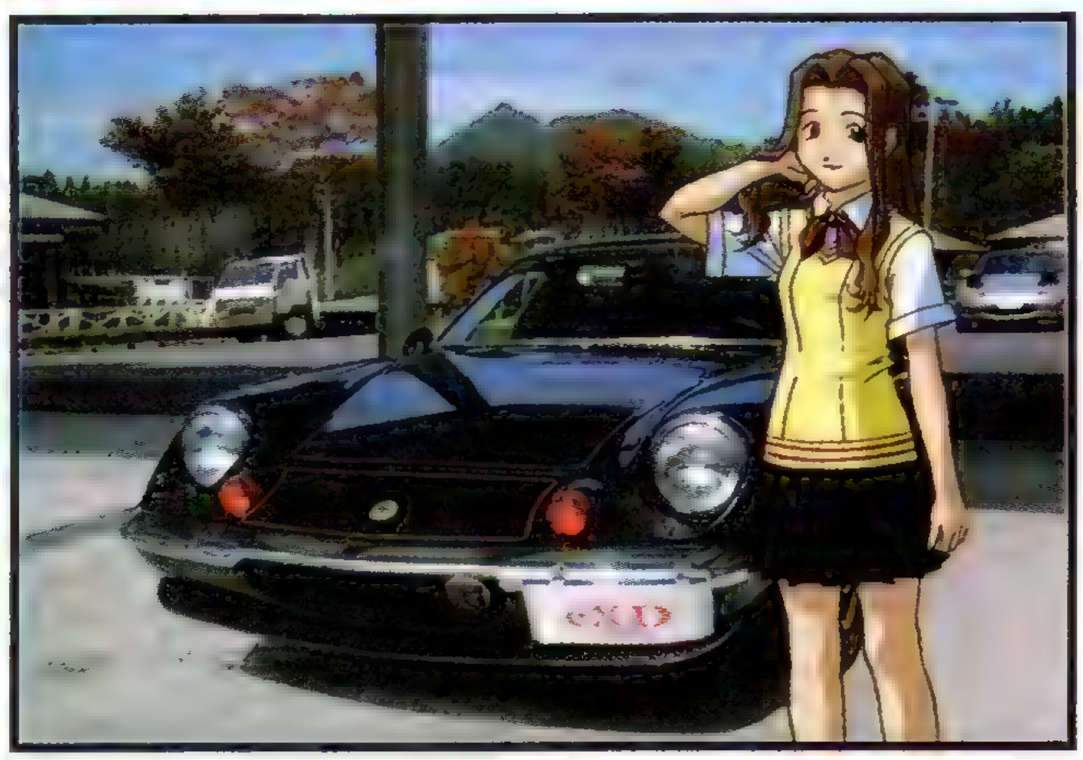
Coincidentemente con el [illegible] de la primera [illegible] de [illegible] [illegible] en nuestro país, en **Japón** se realiza del [illegible] la [illegible] de la **Bokuto** en [illegible].

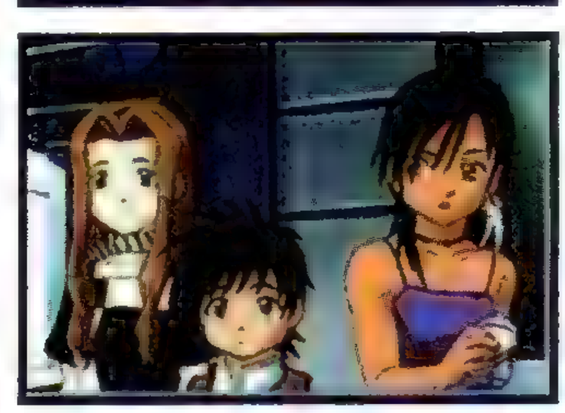
Para [illegible] por partes, la [illegible] que [illegible] los [illegible] y [illegible] a **Club del Animé** [illegible] de la original [illegible] que fue

GUIA DE EPISODIOS

1- Así se conocieron
2- El rally tifón de Tokio
3- La autopista del amor
4- En la ruta otra vez
5- Una belleza de cuidado
6- Inspector Arizuka, príncipe infernal
7- Strike Man, paladín de la justicia
8- La gran suerte de Yoriko
9- Triángulo amoroso
10- Mamá Moto fugitiva
11- El caso de Santa Claus
12- Quiero ser policía
13- La gran escapada
14- Los pastelillos mortales
15- Aventura en el pasado contra Chie Sagami-ono... otra vez
16- El doble de Nakajima
17- Esa veinteañera es mi madre
18- La brigada Strike
19- El rescate de un sueño
20- Adelante, seguridad ante todo
21- Asalto según el manual policial
22- El día libre de Yoriko Nikaido
23- Una flor naciente
24- Rosas blancas para Aoi
25- Corre Strike Man, corre
26- Un vestido y un cuchillo
27- Súper Natsumi al volante
28- En busca del ladrón misterioso 7-0-4
29- Un rival para Nakajima
30- Por siempre, Riko, mi amor
31- Duelo a 25 grados bajo cero
32- La súper máquina de Natsumi
33- Trampa para Tokki
34- Día libre en las alturas 1
35- Día libre en las alturas 2
36- El caso de la gatita perdida
37- Incidente en la línea Yamanote
38- El teniente Tokairin
39- El hombre Volleyball
40 - Una extraña cita
41- Impostores 1
42- Impostores 2
43- Escándalo en la estación Bokuto
44- Cuentos de terror en Bokuto
45- Juntos un día de verano
46- El desafío de Tokairin
47- Tiempo límite
48- El fin del verano
49- La inspectora Kinoshita
50- Investigación en la estación Bokuto
51- La mejor pareja en la estación Bokuto
52- Verano especial

eX-Driver
Lo nuevo de Fujishima





Como nuestro querido **Fujishima** no podía dejar a sus micro machines de lado, en los recreos de la peli de **Oh, My Goddess** aprovechó para supervisar esta muy atractiva serie de ovas que muestran una sociedad futurista en la que los autos se manejan solos, y nuestras motorizadas heroínas (**Lisa** y **Lorna**, verdaderas herederas de **Natsumi** y **Miyuki**), son las únicas autorizadas para conducir de verdad, pero al precio de tener que defender a la ciudad de viciosos hackers que se meten en el Linux de los cochecitos.

Hasta la fecha son cuatro episodios, con poderoso opening y muy buena animación que deja de lado los filetes rococó de **Fujishima** simplificando al máximo los diseños y poniendo las pilas en las persecuciones de autos.

El guión es inexistente pero los personajes son, dentro de los estereotipos, capaces de llevar adelante la historia. Para aquellos cebados que se quieran comprar los DVD o VHS ponjas: ojo, que los DVDs están anunciados como de 50', de los cuales son 10' de propagandas densas, 22' del animé y como 20' de unos documentales soporíferos del equipo de **Kosuke** tomando fotos de los autos como guía para realizar los dibujos, haciendo pruebas de sonido, pegando calcos en las ventanas, levantándose a las promotoras y haciendo todo tipo de cosas que están muy bien pero mataría que fueran gratis o que viniera un poco más de animé en cada entrega. Además, el primer volúmen incluye un injugable mini fichín donde hay que manejar los vehículos de los protagonistas sin tropezar con unos meteoritos que hay tirados en la calle... un desafío a la imaginación...

puesta en el aire entre el 5 de octubre de 1996 y el 27 de septiembre de 1997. La misma ocupó el espacio central de los sábados a las cinco y media de la tarde, justo cuando los futuros botonazos se disponían a tomar la merienda reglamentaria.

Lo primero que te va a llamar la atención, si nunca habías visto los ovas, es la diferencia en cuanto a la calidad de animación entre los primeros cuatro episodios y el resto de la serie.

La respuesta se cae de madura, los animadores ni lerdos ni perezosos (bueno un poco perezosos sí) tomaron lo que ya tenían dibujado y con sutiles tijeretazos digitales los re encapsularon en los 'capítulos presentación' de la nueva propuesta, además de haber conservado el mismo opening de los ovas para la apertura de la nueva serie.

A partir de ahí la calidad del producto apuesta a una ingeniosa adaptación de las más divertidas mini historias (o capítulos) del manga, y si bien no goza de una animación alucinante, se compensa el pequeño bajón de calidad con una mayor exploración argumental que logra sin dudas el objetivo de entretener y enganchar al espectador con las descabelladas aventuras de este escuadrón policíaco.

Cabe hacer la salvedad que la transición del manga al animé no es literal, sino que muchas veces se rescatan las situaciones o ideas pero no precisamente en el mismo orden con que se iban dando en la versión original de **Fujishima**.

El doblaje a nuestro idioma estuvo [illegible] en **Chile** de la mano de la [illegible] **Technoworks** [illegible] hicieron un buen trabajo aunque de vez en cuando la pifian en la pronunciación de algunos nombres, cosa que ocurre en las mejores familias.

El tema de presentación también está cantado en castellano en una versión bastante adecuada, lástima que por **Magic** parece que el [illegible] se transmitiera desde abajo [illegible] torre de colchones.

[illegible] por **Televix** [illegible] **Estados Unidos** que no solo se preocupa por la calidad de los productos que representa sino por brindar un eficiente soporte post-venta y tener un departamento de relaciones públicas realmente eficiente, algo [illegible] fácil de encontrar en este medio).

Televix también tiene en su [illegible] largometraje de 1999 titulado simplemente '**¡Están Arrestados!**' por lo que es de esperar que salga editado en VHS tal vez de la mano de **Plus Video**.

Afiche promocional de **Televix** para la serie televisiva de **Taiho Shichauzo**

Además el catálogo de esta compañía incluye los derechos de la [illegible] **Little Doll**, que consta de 52 episodios basados en la famosa muñeca **Licca** (la versión japonesa de la **Barbie**) además de **Koni Chan** y **Sakura Wars**, además de la cuarta temporada de **Pokémon**, **Monster Ranchers** y **Orphen**.

¡Segunda y tercera entrada!

Tal es la cantidad de [illegible] que estas aventuras tie[illegible] Oriente que se creó u[illegible] serie de veinte cortos (de aproximadamente siete minutos de duración) que sirvieron como apoyo al lanzamiento de la película que comentamos en la siguiente página.

Y como si esto fuera poco, ur[illegible] nueva serie televisiva acaba de estrenarse en las pantallas niponas, en [illegible] canal **TBS**, con la [illegible] **Studio Deen** y **Kodansha**; así que si te gusta esta serie ¡no hay más que buenas noticias para el futurc

¡Están Arrestados! - La película por Fernando Brizuela

Finalmente: ¡el salto a la pantalla grande!

La película de '**¡Están Arrestados!**' fue estrenada en el año 1999.

Cronológicamente está ubicada justo después del fin de la primera serie de televisión.

El equipo de producción cambia la tonalidad cómica y romántica que nos proponían en los ovas y la serie de TV por una trama más seria con algo de suspenso, combinada con una excelente animación y una música zafable.

Se respetan la mayoría de los diseños que se observan en las anteriores versiones de esta serie. Pero ya no se observan los chistes y los gags que anteriormente nos acompañaban, dejando paso a una animación más fluida que concuerda con la tonalidad de la película.

Los que se encuentren con la versión de **DVD**, notarán que cuenta con el fabuloso sonido **DTS** (ese que fue utilizado en **Episodio I**), siendo éste uno de los pocos animés que cuentan con tal tecnología.

Con lo cual no es difícil deducir que esta película es más que un producto cuidado.

La historia

Tanto **Natsumi** como **Miyuki** regresan después de sus asignaciones en otras dependencias a la estación de **Bokuto**.

Y no será un feliz regreso, ya que a su arribo comienzan a aparecer una serie de hechos que parecen estar relacionados.

Apariciones de coches repletos de armamento y bombas en lugares estratégicos que producen que se descontrole el tráfico de la ciudad de **Tokio**, son los primeros problemas.

Todo esto, sumado a la denuncia de que la estación de policía tiene armas confiscadas que son negociadas de contrabando, deriva en la detención del **Capitán** por 'extraños manejos'.

Una llamada anónima amenaza con volar uno de los puentes que cruzan el río, y enseguida dan muestras cabales de poder produciendo una real congestión de tráfico en **Tokio**.

Los oficiales a cargo de la estación de **Bokuto** ordenan un impresionante despliegue de fuerza para abarcar los veinticinco puentes que son los posibles candidatos a volar por los aires.

¡Este impresionante despliegue produce como consecuencia que se deje sin defensas la propia Estación!

Mientras tanto, el **Capitán**, en su celda, recuerda que el ex-detective **Emoto** había ideado dos años atrás un plan para atacar a los chicos de **Bokuto**, creado como un plan antiterrorista para que la policía pueda contrarrestar un ataque perfecto a todos los puntos claves de la ciudad, y en especial la estación de policía.

El plan era tan perfecto que la plana mayor de los oficiales decide archivarlo para que no caiga en manos enemigas y provoquen un caos en la ciudad.

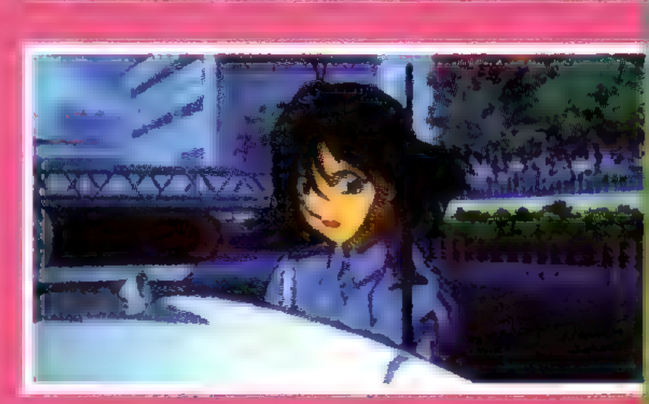
Sumamente frustrado y furioso, el detective **Emoto** desaparece sospechosamente

El **Capitán** rápidamente ata cabos, al tiempo que comienzan los ataques sobre la indefensa estación de policía. Primero el corte de las líneas telefónicas junto con el suministro de la energía.

Luego un ataque terrorista para ubicar el diskette con el upgrade del programa creado por **Emoto**.

Como podrán imaginar, lo que sigue es el desenlace de la película con los oficiales en persecución de los malhechores, con el **Capitán** yendo al encuentro de **Emoto** para develar lo ocurrido y confirmar su relación con el ataque a la estación de policía.

Eso es todo, así que... ¡salgan a patrullar!



EL REPORTE DE GLOBAL

¡Están arrestados!
LA PELICULA

ANIMACION	¡MEGA!
GUION	REBUSCADO
MECAS	NO MECAS
MUSICA	DISCRETA
PERSONAJES	EN REGLA

75 %

¡Este mes se viene con todo!

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEO[illegible]S DE ULTIMA GENERAC[illegible]

NUMERO 28

ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $25 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.150 • BOLIVIA $30 • VENEZUELA $1,20

The Simpsons

¡Un informe especial con los juegos de la familia más copada de la tele!

Winning Eleven 5

Si te gustó la versión de PSOne no podés perderte este golazo para PS2

ZONE OF THE ENDERS

DEVIL MAY CRY

POKEMON STADIUM 2

TODO LO QUE QUERES SABER ACERCA DE GRA[illegible]SMO 3 A-SP[illegible]

TERMINAL DOGMA

¡La historia de Keichi y Belldandy llegó a la pantalla grande y hoy te contamos de qué se trata esta verdadera maravilla!

EL MANGA

El manga de **Oh, My Goddess** debe sus orígenes a un sorteo para los lectores realizado dentro de la revista de historietas donde se publicaba **¡Estás arrestado!**.

Allí las protagonistas de esta comedia policial invocan la ayuda de las 'diosas' para que fueran ellas y no el público las que ganaran los premios. (Nosotros lo intentamos varias veces pero nunca nos funcionó en realidad).

La idea quedó dando vueltas en la cabeza del autor y finalmente el 25 de septiembre del '98 la editorial **Kodansha** fue estrenado en las páginas de su publicación **Comic Afternoon** y luego compilado en 22 volúmenes de unas 180 páginas cada uno.

Para poner el broche de oro a este número dedicado en gran parte a **Kosuke Fujishima**, no se nos ocurrió mejor idea que hacerlo con un informe exclusivo sobre la nueva película basada en la historia que catapultara a este artista a la fama internacional.

En nuestro país, los fans de **Oh, My Goddes (Ah, Megamisama)** se cuentan por miles y es un grato placer hacerles llegar la nueva buena a todos ellos: en horabuena amigos, ¡la peli de las diosas es excelente!

Backstage

La fecha de estreno de este film fue el 21 de octubre del año pasado, día en el que los seguidores de esta historia pudieron reencontrarse con sus personajes favoritos luego de siete años de espera desde que saliera el último de los cinco volúmenes de ovas que adaptaran el manga (sin tener en cuenta la serie televisiva 'superdeformed' de 1998 (ver recuadro).

Las expectativas era muchas y como suele suceder en este tipo de acontecimientos, el saber que tanto **Fujishima** como **Hiroaki Goda** (director de los ovas del '93-94) estaban involucrados personalmente en el proyecto, no hacía más que aumentar las ansias de los seguidores de la saga. La intriga fue mucho más terrible aún para los que no pudimos darnos el lujo de viajar tan lejos para asistir al estreno, resignados a esperar a que la edición en DVD salga al mercado con la misma pregunta de siempre rondándonos en la cabeza: ¿valdrá realmente la pena?

Todo llega

Afortunadamente, en este caso la respuesta es un sí rotundo. **Ah Megamisama**, la película, no es una mezquina recopilación de los ovas o el resultado de una apresurado equipo de animadores sedientos de vil dinero.

El filme tiene una calidad impecable, concebido especialmente para la pantalla grande y exquisito en cuanto a animación respecta.

Durante cada segundo que dura la peli, hemos sido testigos de fluidas animaciones, manejo de cámaras envidiable y un ritmo narrativo bastante parejo... al menos hasta pasada la tercera parte de la película (¡bueno, es que nada es tan perfecto, amigochis!).

Es importante destacar también que si uno nunca vio los ovas o leyó el manga no estará destinado a quedar con un gran signo de interrogación flotando sobre su cabeza; si bien es obvio que la película está dirigida a un público decididamente megamisero, se han tomado los recaudos necesarios para que los neófitos no perturben al resto de los fanáticos con justificados y molestos ronquidos.

De qué se trata

Como ya deben estar bastante impacientes, vamos quemando raudamente etapas y pasamos a contarles lo que sucede en esta nueva aventura de **Keichi** y sus muñecas.

Apenas se apagan las luces la magia del animé nos traslada a la superficie de la **Luna**.

Allí contemplaremos los ágiles talones de una suerte de ninfa que finalmente se hunde en las entrañas de nuestro satélite natural hasta abrise paso a una extraña bóveda celosamente oculta.

Keichi y **Belldandy** demuestran quiénes son los mejores

Acto seguido, la dulce criatura violenta el sello y libera a la entidad que estaba atrapada tras el portal.

Ya con los pies sobre la **Tierra**, nos encontramos con **Keichi** y **Belldandy** en un bosque. El chico la contempla mientras ella canta. De inmediato nos preguntamos quién es la figura angelical que se vislumbra saliendo de la espalda de la diosa. La blonda muchacha realiza los mismos movimientos que **Belldandy**... todo hace suponer que es **Holy Bell**, su ángel personal.

Rápidamente sabemos que **Urd** y **Skuld** también están allí, aunque por suerte ellas no cantan.

Un poco más tarde **Keichi** pasa a buscar a su diosa con rumbo a la universidad. Han pasado ya dos años y medio desde la llegada de ella a la vida del chico.

Comienzan las clases y por ende se reabre el grupo de motociclismo. La inscripción está abierta para todos aquellos que quieran unirse.

Para incentivar a la muchachada

LOS OVAS

Ova volúmen 1: Moonlight and Cherry Blossoms
Volúmen 2: Midsummer Night's Dream
Volúmen3: Burning Hearts on the Road
Volúmen 4: Evergreen Holy Night
Volúmen 5: For the Love of Goddess

OH, MY GODDESS
THE MOVIE

ANIMACION	PODEROSA
ARGUMENTO	LLEVADERO
CGI	POCO Y BIEN
MUSICA	ORQUESTAL

¡El regreso de las diosas no podía ser mejor!

90 %

Los angeles al desnudo

Uno de los puntos más destacables de la película es la aparición de los ángeles que pueden ser invocados por las diosas en el momento que requieran de su ayuda. Ellas salen del interior del cuerpo de **Belldandy**, **Skuld** y **Urd** emergiendo a la altura de la espalda como si fueran extensiones de las alas.

Holly Bell es el ángel de **Belldandy** y es una criatura del viento, mientras que **World of Elegance** se debe a **Urd** y como corresponde su status es de fuego y es en parte demonio, de ahí que su cabellera sea mitad blanca y mitad negra.

En tercer término **Noble Scarlet** es el ángel correspondiente a **Skuld** y el elemento al que corresponde es el agua.

Los ángeles: durante la batalla que tiene lugar en uno de los momentos más tensos del film vemos que ellas no están sujetas al cuerpo de las chicas sino que pueden abandonarlo y realizar sus propios movimientos independientemente de las acciones de sus pares de carne y hueso.

del campus se anuncia que una importante competencia a desarrollarse la semana entrante.

Para reforzar la invitación, **Keichi** y **Belldandy** hacen una entrada espectacular en un flamante sidecar (¡wow! ¡eso sí que es saber animar!).

De inmediato, una morocha alucinante es la primera en firmar para asociarse al club motokero **Nekomi Kodai**.

Ootaki y **Tamiya** salen al balcón para promocionar también el club pero con sus gritos y exabruptos terminan ahuyentando a la concurrencia. Qué raro.

Fiesta

Durante la noche todos festejan y **Morisato** aprovecha la oportunidad para acercarse a la nueva chica, que aparenta ser bastante retraída, pero **Tamiya** se pone como loco pensando que el chico quiere acaparar a todas las mujeres y lo saca de allí por la fuerza.

Vuelta al karaoke y las borracheras. Las chicas, totalmente dadas vuelta, se le tiran encima a **Keichi** (su nuevo corte de pelo es todo un éxito) y pronto los celos de **Belldandy** se hacen evidentes. Todo mal, porque de no haber sido por esto la joven diosa no hubiera salido corriendo del club para caer en los brazos de un tipo todo vestido de Oh, Megamisamo!.

¡**Keichi** se queda de una pieza! ¿Quién es ese chabón?

Suena el teléfono

Y atiende **Urd**. Lo que escucha del otro lado la deja tan fría como al pobre **Morisato**. Es una llamada 'del Cielo', informando que alguien muy peligroso ha sido liberado de su prisión eterna.

Urd sale como rayo en su escoba en búsqueda de su hermana y de **Celestine**, el recién llegado, quien se presenta como el antiguo instructor de **Belldandy**; hombre que la adiestró para llegar a diosa de primera clase y que se encuentra entre los terrestres para llevársela de vuelta a su mundo.

Antes de que **Keichi** reaccione, el tipo se aprieta a la chica, que cae desmayada de inmediato, y antes de que nosotros hagamos lo propio **Urd** hace que **Celestine** se vuelva a de donde vino.

Arriba las cosas se complican: un virus amenaza con que se caiga todo el sistema divino.

Cool Reset

Para desgracia de **Keichi** y no para sorpresa de los espectadores, **Belldandy** ha perdido todos los recuerdos de su relación con nuestro héroe.

Pronto se hace evidente que las cosas en el Cielo están bastante mal ya que la comunicación con las chicas se ha interrumpido.

No solo está en juego la felicidad del protagonista o el futuro de la especie humana... ¡también la carrera de la próxima semana!

Mientras el tiempo apremia para que en el Cielo logren desarrollar una vacuna que nos salve a todos, **Morgan**, la chica nueva del club de motos, se ofrece para ser la copiloto de **Keichi**.

Tras la primera prueba la minita resulta ser muy buena en la pista.

Pasamos ahora a una clásica escena de ducha (nunca debe faltar en una película) donde **Morgan** luce en su cuello desnudo el camafeo que la mujer de la **Luna** encontrara tras abrir la bóveda prohibida.

¿Será que **Morgan** y **Celestine** comparten un mismo ser?

Viviendo de recuerdos

Tanto el destino como **Keichi** y las chicas tratan de hacer volver las memorias de **Belldandy** , sin resultado.

Ante la posibilidad de que el team **Belldandy-Keichi** vuelva a la carrera, **Morgan** los desafía tratando de demostrar que ella está mejor preparada para ser la compañera de **Keichi**.

Durante una maravillosamente bien dibujada carrerita de sidecars, a nuestra diosa le agarran unos ataques de flashbacks terribles que la van acercando de a poquito a sus experiencias arrebatadas.

Escuchando una conversación entre **Urd** y **Morisato**, la chica descubre que el culpable de su estado actual ha sido **Celestine** y eso la perturba notablemente.

Y llegamos a la mitad

El mentor de **Belldandy** la guía hasta él.

Desconcertada, la chica interroga a **Celestine** por su proceder; éste, por toda respuesta, toca la frente de su ex pupila para invocar la memoria de sus vidas en el Cielo y de los hechos allí vividos por ambos en el pasado, en un lugar conocido como '**El Portal del Juicio**', una especie de prueba por la que deben pasar todos los enamorados para demostrar la fortaleza de los vínculos que los unen. Los sometidos a juicio no tienen una segunda oportunidad; si pasan con bien a través de ella serán bendecidos, pero si no...

Con un poco de gráficos 3D (lástima, veníamos tan bien sin ellos) nos enteramos que en el pasado **Celestine** tuvo planes para erradicar ese sistema divino y reemplazarlo por uno donde hasta los más débiles de corazón puedan concretar sus sueños.

Ni bien termina su confesión ante **Belldandy**, las fuerzas de **Yggdrasil** envían a sus querubines para doblegar las intenciones del sublevado, ¡pero la furia de nuestra diosa hace que su verdadero yo realice una verdadera masacre en tan sagrado lugar! Sin embargo, la intervención de la diosa logrará impedir que su tutor sea efectivamente confinado en la **Luna**; pero ¿cuál será el castigo impuesto a la dulce **Belldandy**?

Oh My Goddes, Death and Rebirth!

De aquí en más entramos en el segmento final de la película, claramente marcado por las secuencias de acción, a tal punto que una comparación con las interminables batallas a lo **Dragon Ball Z** no se nos antoja advenediza. Como dosis extra de emoción podremos ver cómo las peleas se libran tanto entre **Urd** y **Skuld** contra **Belldandy** en sus formas normales sino también entre sus 'verdaderos yo', que cobran independencia de los cuerpos de carne y hueso de las diosas, ¡en una suerte de todos

contra todos !

El clímax se alcanza cuando **Keichi** decide intervenir y poner fin al virus que **Celestine** ha implantado en el vientre de su compañera, aún a sabiendas que un mero ser humano no está a la altura de los acontecimientos que se debaten entre las sagradas entidades... ¿o tal vez eso haga la diferencia?

Tras mucho CGI, descubriremos la respuesta, entrando en el segmento final de la cinta donde los sucesos y la estética adoptan las características de las películas de **Evangelion**, tomando por sorpresa al espectador.

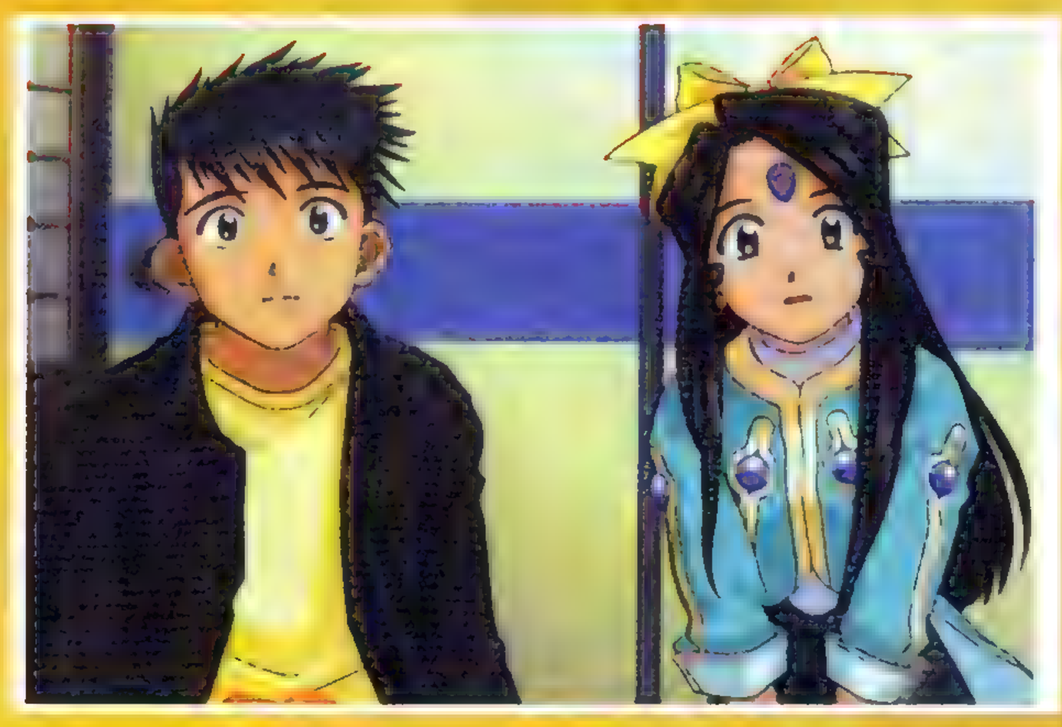
Por momentos pareciera que fueran **Rei**, **Shinji** y **Kaworu** los protagonistas de esta historia, pero claro, en esta versión estamos más seguros de apostar hacia un final feliz, aunque no faltarán las sorpresas, como un divino émulo de los **Eva** que, guadaña gigante en mano, hará lo posible por destruir a la humanidad y un **Keichi** abducido por **Celestine** enfrentando a las tres hermanas en pos de hacer que la misma evolucione a una forma mejor de existencia.

La fantástica lucha final entre **Urd** y **Morgan** y la intervención de las terribles fuerzas destructivas de **Yggdrasil** encuentran sosiego cuando el verdadero **Keichi** y su amada se atreven a cruzar juntos el dichoso **Portal del Juicio**.

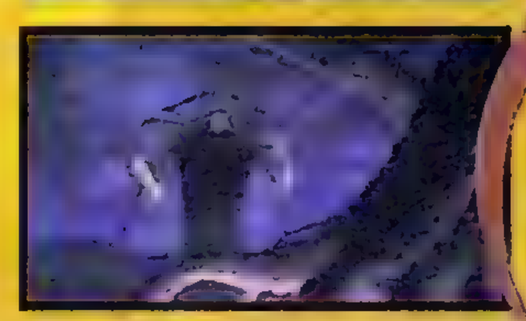
¡Pero aún falta detener a la destructiva guadaña que insiste en azotar a la gente buena!

Y queda bien claro que para lograrlo nada mejor que tres diosas entonando al unísono una emocionante oda teutona, como lo hacía **Belldandy** al principio de esta historia.

Con los ojos llenos de lágrimas apenas percibimos las figuras de los protagonistas, que se conceden mutuamente un último deseo. Todo está bien ahora, **Belldandy** ha recuperado su memoria y el atardecer se derrama sobre las colinas.



Arriba **Keichi** y **Suld** contemplan a la dememoriada **Belldandy**, abajo **Urd** aplica el castigo otorgado a su hermana por haberse rebelado junto a **Celestine** ante el 'Portal del Juicio'



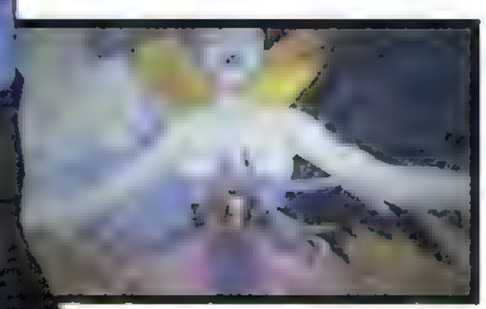
MINI GODDESS

El volúmen número 23 del manga fue tomo especial de historias cortas de tono humorístico donde las protagonistas son versiones SD (super deformed) de las originales. Inspirada en esta obra, en abril de 1998 la señal satelital WOWOW puso en el aire la serie animada titulada '**Chicchaitte Kotoha Benridane**' que se conoció de inmediato como '**Las aventuras de las Mini Goddess**' actualmente en latinoamérica a través del canal **Locomotion**. Fueron 48 episodios.

La banda de sonido

La música de la película acompaña perfectamente los climas de las secuencias más importantes del film pero sin más expectativas que las estrictamente necesarias.

Durante la misma hay sólo un tema cantado (el que entona **Belldandy** en el bosque y que luego vuelve a ser coreado por todas las diosas al final de la película) pero no es un temita de J-pop meloso y movedizo como el de los ovas sino toda una oda a la naturaleza.



DANDY BLVD

Por Ricardo López

¿Cómo hace un Robot Dandy para encontrar las mejores películas basadas en sus mangas favoritos? ¡Leyendo esta sección!

Arriba el manga de **Gunhed** dibujado por **Kia Asamiya**
Hace tres años salía una fortuna; ahora te lo tiran por la cabeza en le **Parque Rivadavia**
Abajo, imágenes de la película editada en video.

EL REPORTE DE GLOBAL

GUNHED
THE MOVIE

GUION	MEDIO PERCHA
ACTUACION	REGULAR
ROBOTO	MUY COPADO
PERSONAJES	¿LO QUE?
MUSICA MIDI	TRISTE +

70 %

Qué el quilombo amigos! Nuevamente con ustedes el **Robot Dandy** y la columna para el medio ambiente.

Hoy les brindamos un informe sobre **Gunhed** (1989) [illegible] **Planeta de Agostini** supo editar su versión manga, dibujada por el [illegible] **Kia Asamiya**, la cual es la primera absolutamente toda, salvo contadísimas [illegible] con algún diario [illegible] bueno.

La acción se ubica en el año 2033, en la isla **BJO**, donde la **Corporación Cybertek** ha concluido un [illegible] para la fabricación de robots.

La isla está controlada por **Kyron 5**, [illegible] que el 4 de julio de 2025 le declaró la guerra al mundo, [illegible] **Gran Guerra de los Robots**.

Las **Naciones Unidas** luego de [illegible] a **BJO**, logran [illegible] mediante [illegible] de más de diez [illegible] de lucha.

[illegible] **Gunhed**, [illegible]

[illegible] **Kyron 5** no [illegible] **Windows** [illegible] la misma [illegible] la [illegible] de la nave pirata.

Como siempre, encontramos a la pareja que [illegible] del bando [illegible] **Gunhed**, [illegible]

[illegible] **Mickey Curtis**, un [illegible] **Fudoh** de **Mitiko Takashi**.

El resto del cast se completa con Brenda Bakke (**Tales from the Crypt: Demon Knight**), **James Thompson**, **Doll Nguyen** y **Masahiro Tashiro**.

[illegible] **Keiichi Kawakita**, que logra un [illegible] como es tan usual hoy en día.

[illegible] **Masaharu Kawamori** [illegible] **Shuji Kawamori**, [illegible] **Robotjox** y [illegible] **Gunhed** que los [illegible] la [illegible].

Y [illegible]

[illegible] **Robot Dandy**; [illegible] para no perder la elegancia.

¡El Gunhed camuflado de de SDF1!

ACTION DANDY

Los periplos juveniles del Robot Dandy

Marzo del '68: como todos los años nos fuimos en patota a la ciudad que más lios nos prestaba en **Mar de Ajó**. Hacíamos una vaquita y le poníamos asfalto al motor, con lo que sobraba comprábamos el alcohol para la estada. ¡Ese año hubo mega porque la engancha el Cordo Casero, que antes morenito, al solo rato la pinta. A mí no me ven porque me bajo para sacar la foto, obviamente.

¡Esa misma tarde, cuando todos se habían ido a dormir la siesta, con el **Mosca** nos fuimos a alquilar una moto para andar por la playa a ver si nos levantábamos algunas minas!

De pronto, la tragedia! Se le ocurrió chocarse a un colectivo, unos chicos que iban a buscar la moto. Ya para entonces estaba más loco y al que le dieron más duro fue a mi amigo. (Por suerte no me robaron la cámara y ahora es posible mostrar estos recuerdos).

Los chorros no sólo nos hicieron correr para que también le agarraran salvo la campera y las gilchas al **Mosca**, pero me hizo recordar mal

¡Fuimos a agarrar a uno de ellos y le pegué! Mi tío corrió ¡como chiflado el muy cobarde!

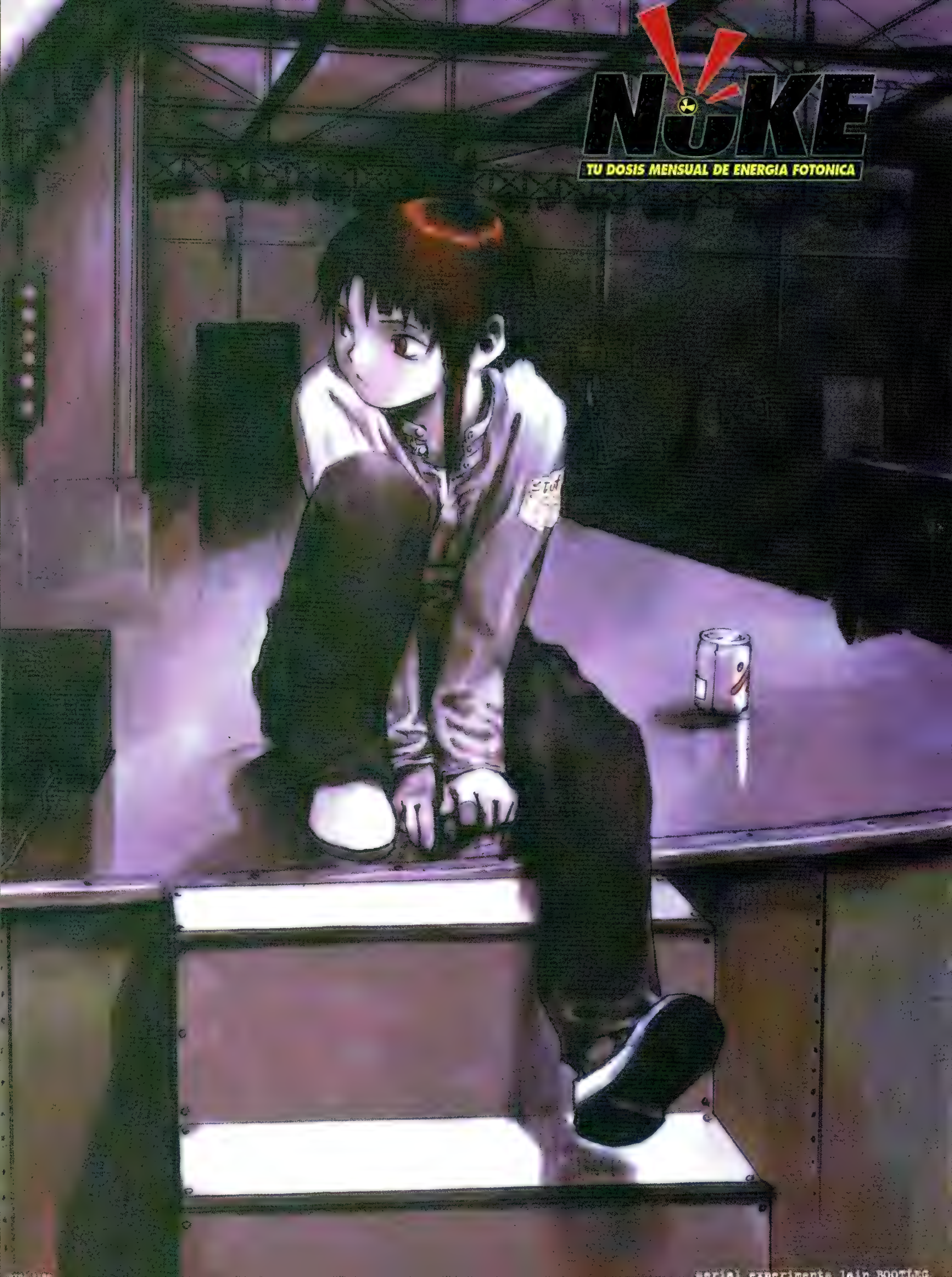
Luego del susto, los que ya no estaba descansando de la playa, salimos

...ella de las pregas pelu, un chumbo y una gritona. ¡Pavoleo quiere a la que pasa!

CONTINUARA

Ya no saben más que hacer
para impedir que entres
en nuestra página...
www.larevist
VENTA MAYORISTA: ULRICO SCHMIDEL 5620 (1440) C
TEL./FAX.: (54-11) 4642-5130 / 4643-0010
VENTA TELEFONICA: 4643-2299 e-mail: info@larevisteria

NUKE
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA


NUKE
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

¡Necesitan privacidad!
teria.com.ar
AP. FED.
a.com.ar
La Revisteria

CHECK LIS

¡Hoy te traemos las aventuras de las Knight Sabers, capítulo por capítulo!

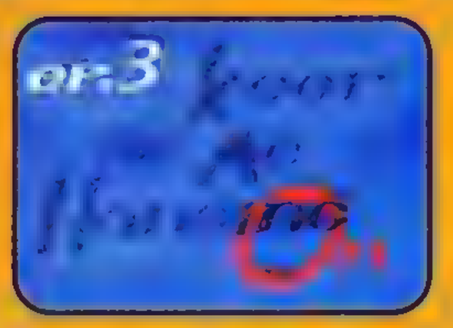
La nueva versión de **Bubblegum Crisis** (**Tokyo 2040**) resultó ser mucho más que una simple remake. Un guión cuidadamente desarrollado, unos protagonistas que están a años luz de los originales ochenteros y un par de vueltas de tuerca en la intrincada maquinaria **Boomer** que se exibe diariamente en la pantalla de **Locomotion** para el disfrute de los aficionados al género.
Lástima la música...

Linna Yamazaki llega a **Tokio**. Ya han pasado seis años desde el terremoto que destruyera por completo la ciudad. En la calle casi es atropellada por una moto conducida por **Priss Asagiri**, hecho que marca el primer encuentro entre la recién llegada y una de las **Knight Sabers**. Más tarde, un **Boomer** se descontrola en el restaurant donde **Linna** está cenando con uno de sus supervisores. Tras él irrumpen las **Knight Sabers** y la chica queda encandilada. Eliminada la amenaza, **Linna** corre detrás de **Priss** con la esperanza de convencerla para que la acepten en el grupo.

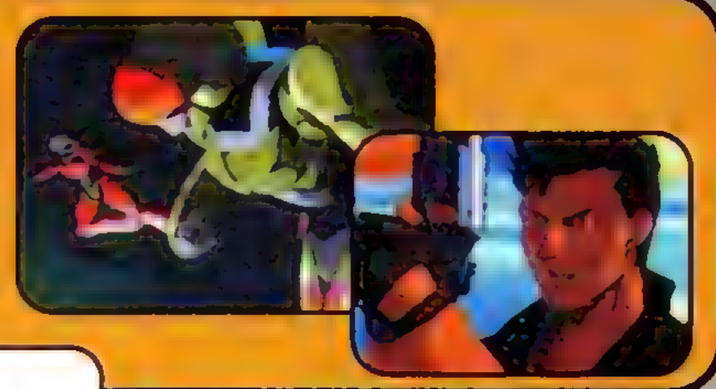
Rating:

La Policía **A.D.** estudia las andanzas de las vigilantes nocturnas **Leon McNichol** sospecha que las chicas pertenecen a alguna organización militar. **Priss** se queja del desempeño de **Nene Romanova** y le sugiere a **Sylia Stingray** la incorporación de un nuevo miembro. Mientras tanto, **Linna** intenta hackear las computadoras de la **A.D. Police** y es interceptada por **Nene**. A pesar de esto la chica insiste y persigue a **Priss** hasta llegar a la base de las **Knight Sabers**, donde bajo la supervisión del resto de las mujeres es puesta a prueba en un simulador de combate.

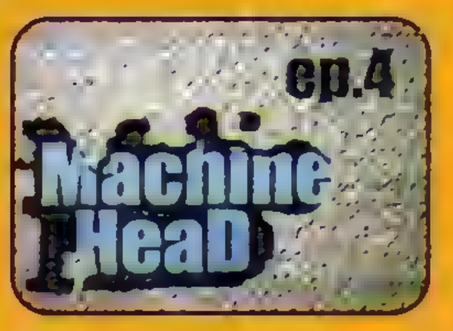
Rating:



Priss lleva su moto al taller de **Nigel** para que se la repare y de paso averiguar si **Sylia** le ha encargado la fabricación de una nueva armadura. Mientras Linna y Nene están en un bar, ocurre un nuevo incidente con un Boomer. En el Edificio Genom -la corporación que monopoliza la fabricación de estos robots- **Mason** se inquieta por las fallas en los diseños de los androides, sin embargo el saber que la **AD** Police está bajo el dominio de la compañía lo tranquiliza momentáneamente. Al verse superadas por el descontrolado **Boomer**, **Linna** y **Nene** combaten por primera vez juntas al enemigo.



Rating:



Durante el combate, **Leon** cree reconocer a **Priss** aunque no sabe bien de dónde la recuerda. **Linna** demuestra ser muy buena contra los Boomers pero en medio de la acción su Hard Suit se queda sin batería. Finalmente, Priss salva a la novata de una muerte segura. ¿Fundó **Sylia** las **Knight Sabers** tan sólo para vengar la muerte de su padre? ¿Qué errores del pasado la torturan constantemente? ¿Por qué **Genom** clasifica como **Boomers** descontrolados a aquellos que todavía no han enloquecido?... mientras nos hacemos preguntas, los hombres de **Genom** planifican su siguiente movida...

Rating:

Las **Knight Sabers** salen a dar caza al **Boomer** alterado por **Mason** y sus hombres. La **AD** Police hace uso de sus armaduras **K11** para tratar de poner al cibernético en raya, pero nada funciona. El dueño de **Genom** se maravilla con las armaduras de nuestras heroínas y decide capturarlas a como dé lugar. Mientras tanto, **Sylia** no puede sacar de su mente los tortuosos recuerdos del laboratorio de su padre y de los experimentos a la que fue sometida cuando niña. Durante el combate, **Linna** pierde el equilibrio y cae en una grieta del pavimento...

Rating:

5 - Get It On

El incidente con el **Boomer** está siendo aprovechado por la **AD** Police con fines de propaganda. El **Hard Suit** de **Linna** ha quedado imposibilitado de moverse y pronto las tres chicas quedan a merced del enemigo. Pero una cuarta **Knight Saber** hace su entrada: es **Sylia** en su viejo traje de combate. **Priss** comienza a preguntarse sobre las oscuras intenciones de su jefa. Ese mismo día, **Macki**, el hermano menor de **Sylia**, arriba a la casa de su hermana de improviso, sorprendiendo especialmente a **Nigel**, quien lo toma como ayudante en el taller mecánico.

Rating:

6 - Look at Yourself

Los planes de desarrollo de **Genom** para con los nuevos **Boomers** incluyen investigaciones en lugares tan recónditos como los océanos de la **Tierra**, **Júpiter** y **Saturno**. Un ingeniero de una planta de fabricación de **Boomers** para alta presión descubre la infidelidad de su esposa y decide enviar a uno de los nuevos androides para poner la casa en orden. **Leon** y **Deiry** descubren que algo más turbio aún está ocurriendo... mientras que las **Knight Sabers** intentan parar a la bestia mecánica con unas armaduras no del todo puestas a punto, especialmente la de **Priss**.

Rating:

7 - Fireball

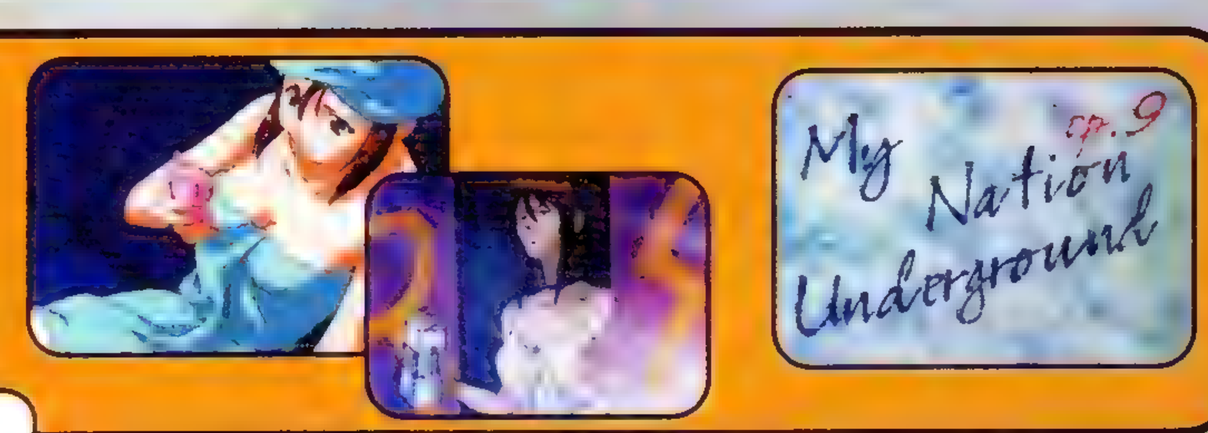
Leon intenta levantarse a **Priss** pero sin resultados, a la mina sólo le cabe cantar y andar en moto... además de darle duro a los **Boomers**. Por la noche en la autopista aparece una de las máquinas de **Genom** con forma de automóvil. **Nene** y **Linna** van a interceptarlo pero es demasiado rápido para sus armaduras. Es la ocasión perfecta para poner a prueba la nueva motocicleta en la que **Nigel** estuvo trabajando. ¿Podrá la cantante hacerse cargo del asunto?

Rating:

8 - My Nation Underground

Los reportes sobre **Boomers** desaparecidos van en constante aumento en la ciudad de **MegaloTokyo**, lo cual se relaciona con las excavaciones realizadas por los mismos en las zonas del viejo distrito 28, donde antes del terremoto se emplazaban todo tipo de laboratorios químicos, militares y biológicos. Tras poco tiempo de conocerse **Maki** y **Nene**, parecen querer ser algo más que amigos, lo cual incentiva a la chica a fomentar la posible relación sentimental entre **Priss** y **Leon**, algo que saca de las casillas a **Sylia** al darse cuenta de que el sujeto es miembro de la **AD** Police.

Rating:



10 - Wake Up and Smell the Monster

La desaparición de los **Boomers** está relacionada con una extraña criatura que habita en el subsuelo de la ciudad. **Leon** y **Deiry** planean bajar a las entrañas de la tierra para ver lo que realmente sucede, al ser decomisados del caso. Mientras tanto, **Priss** presiona a **Sylia** para que **Nene** abandone a las **Knigth Sabers**. Poco tiempo después las chicas entran en combate con la bestia devora-**Boomers** y descubren su secreto demasiado tarde: el monstruo tiene la habilidad de absorber la energía de la que se alimentan las máquinas de **Genom** y así logra paralizarlas y destruirlas. ¿Afectará el poder a las armaduras de las heroínas?

Rating:

11 - Sister Heart Attack

Linna tiene una mal día en el trabajo, y a causa de tener que trabajar horas extras y de un desperfecto en su scooter, queda fuera de una operación de las **Knight Sabers** para detener a un **Boomer**. Al día siguiente se ve obligada a partir a su ciudad natal por petición de sus padres, quienes la requieren con el fin de presentarles a **Masaki**, un chaboncito por el cual finalmente se siente atraída. El presidente de **Genom** explica a **Mason** cuál es el fin último de la organización ante la disimulada indiferencia de éste. Con **Linna** y **Nene** temporalmente fuera del equipo, **Priss** se las va a ver feas a la hora del combate...

Rating:

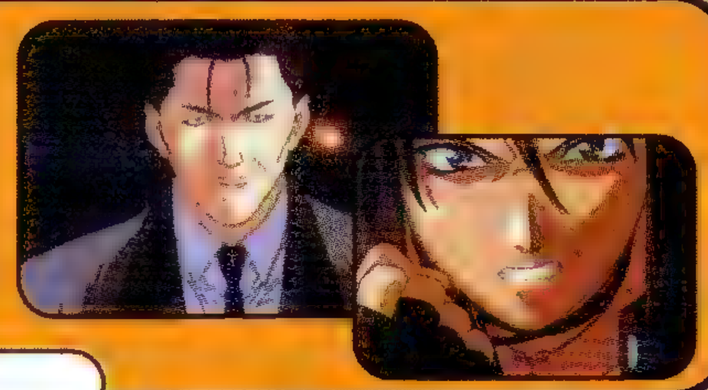
12 - Made in Japan

El **Boomer** fuera de control es un prototipo militar y eso demora la intervención de la policía **A.D** en el asunto. **Priss** no logra vencerlo y casi es derrotada cuando por fin llega **Linna**, quien gracias a la ayuda y comprensión de **Masaki** puede retornar a tiempo. Para festejar la victoria las chicas se juntan a cenar en lo de **Sylia**, donde todas exponen un poco sus sentimientos. **Maki** le pide a **Nene** que la ayude con el hardware y ésta se va dando cuenta de que realmente siente algo por el chico. A solas, **Nene** decide revisar las fotos personales de la familia **Stingray** y descubre un secreto aterrador...

Rating:

13 - [illegible]

El soplón de **Sylia** en **Genom** ha sido descubierto y asesinado, pero rápidamente la líder de las **Knight Sabers** consigue establecer contacto con un anciano de origen chino. Finalmente confirma que su padre ha sido en gran parte responsable por el terremoto que devastara la ciudad de **Tokio**. Por su parte, **Nene** no logra aceptar la verdad sobre **Macky** y su condición de **Boomer**. **Nigel** y **Mason** tienen una conversación en el garage bajo la vigilancia de los agentes de la multinacional.



Rating:

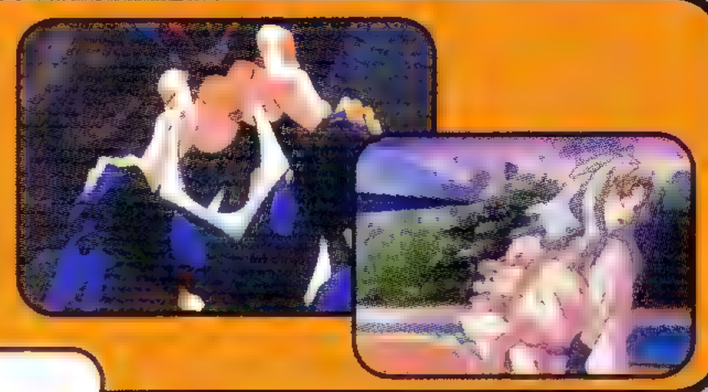
14 - [illegible]

Tras cinco días de búsqueda, finalmente **Priss** encuentra el sitio del laboratorio sepultado. **Sylia** le ordena abandonar el lugar y volver a la superficie. Durante las siguientes noches **Sylia** se interna entre las ruinas seguida de cerca por los hombres de **Mason**. En cuanto la líder de las **Knight Sabers** logra ubicar su objetivo, utiliza un cañón de microondas para destruirlo, al tiempo que la gente de **Genom**, **Macky** y el resto de las chicas entran en escena. De pronto, las armaduras quedan paralizadas. Del laboratorio emerge una niña que hace desplomar a **Macky** a sus pies... ¿quién es esta criatura tan poderosa?

Rating:

15 - [illegible]

La niña emergida del laboratorio del padre de **Sylia** abandona el lugar de la mano de **Mason**. **Sylia** está totalmente en estado de shock y mientras que **Macky** y **Nigel** explican a **Nene** el verdadero origen de los **Boomers**, de los experimentos del **Dr. Stingray** y su extraña muerte, del terremoto y por supuesto de la criatura a quien **Mason** decide llamar **Galatea**. Con las armaduras destruidas, **Priss** da por sentado el fin de las **Knight Sabers** en un diálogo entre **Linna** y **Leon**, quien finalmente también es puesto al tanto de la situación.



Rating:

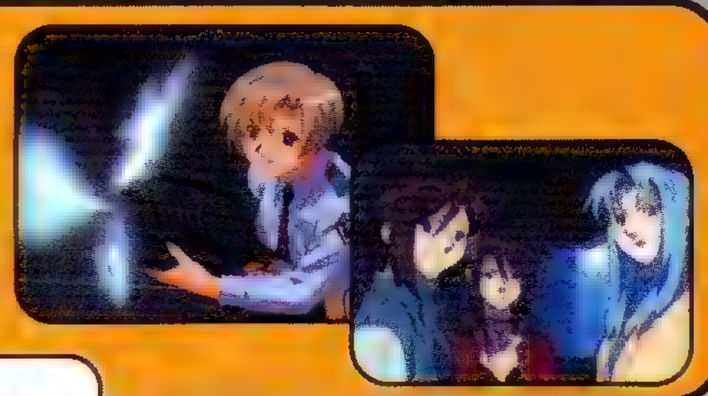
16 - [illegible]

Sylia no logra despertarse de su estado catatónico pero en su mente los recuerdos se suceden vertiginosamente. Por fin recuerda en parte los siniestros experimentos de su padre y las nanomáquinas que insertó en lo profundo de su corteza cerebral. Cuando recobra la conciencia la mujer confiesa que antes de las actuales **Knight Sabers** ella había reunido otro grupo de chicas a las que dotó de unas armaduras poco eficientes. Todas ellas murieron, pero el sacrificio no fue en vano ya que tras la tragedia descubrió algo muy importante sobre la verdadera naturaleza de los **Hard Suits**.

Rating:

17 - [illegible]

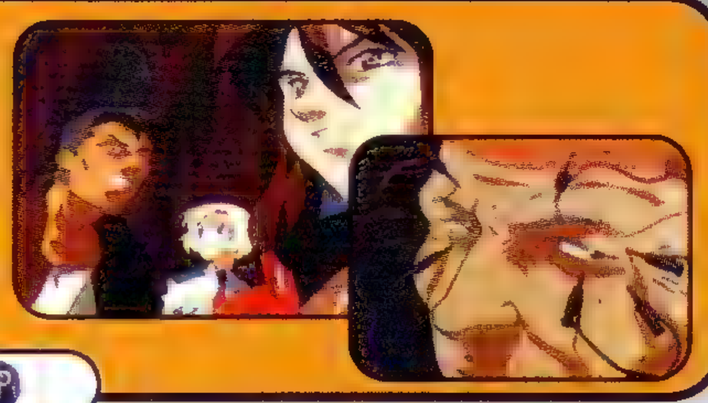
Varios integrantes de la **AD Police** han quedado atrapados en un edificio a merced de los **Boomers**. Desde afuera, **Nene** logra acceder a las redes de datos para guiarlos hacia una eventual salida pero el plan no tarda mucho en verse desbaratado cuando los seres artificiales anticipan la movida de los humanos y les cortan las líneas de comunicación. Cuando **Priss** es puesta en conocimiento de la situación, de inmediato fragua un plan arriesgado pero acorde con lo apremiante de las circunstancias.



Rating:

18 - [illegible]

Nene ha quedado atrapada en el edificio y **Priss** y **Leon** se lanzan al rescate a bordo de la potente moto de la chica. Mientras tanto, utilizando una unidad **K** de la **AD Police** los compañeros de la más pequeña de las **Knight Sabers** logran dar con su paradero y rescatarla justo a tiempo. Finalmente el grupo se encuentra con **Leon** y **Priss** pero los chances de escapar con vida del complejo no están a su favor. Acorralada, **Asagiri** debe dejar su moto a merced de los **Boomers**, que no hacen otra cosa que asimilar todo lo que se les cruza en el camino. ¿Llegarán a tiempo **Linna**, **Sylia** y **Macky** para salvar las vidas de sus amigos?



Rating:

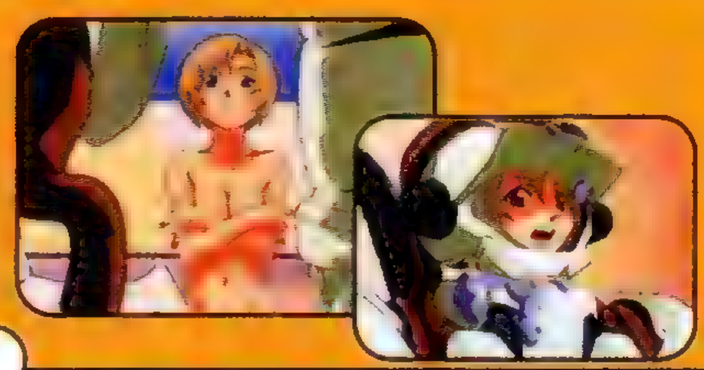
19 - [illegible]

La situación en **Tokio** es caótica. **Leon** y **Nene** transmiten clandestinamente una señal de televisión para contar la verdadera naturaleza de la catástrofe con los **Boomers**. Las máquinas deambulan por las calles como zombis, y con la **AD Police** fuera de servicio no hay muchos que se les interpongan. La bandita de **Priss** también dice adiós a sus sueños. Finalmente se descubre que lo que pone a los **Boomers** de la cabeza son las '**Líneas del Dragón**', un sistema subterráneo de energía, parte del plan **Shohan** de **Genom**; pero **Leon** tiene una idea para retomar el control de la situación. ¡Claro que unas armaduras nuevas para las chicas no estarían de más!

Rating:

30 - One of These Nights

Mientras **Leon** se pone al frente de las fuerzas policiales desbandadas, **Mason** comienza a sufrir el mismo efecto que los **Boomers** en sus implantes orgánicos, a consecuencia del poder de **Galatea**. En su departamento, **Sylia** confiesa su amor a **Nigel** pero éste parece estar más interesado en las nuevas armaduras que en el corazón de la mujer. ¿Qué misterio ocultan los nuevos **Hard Suits**? El proceso de adaptación de los mismos al cuerpo de las chicas resulta bastante extraño. Sin duda, estas armaduras no son como las anteriores...



Rating:

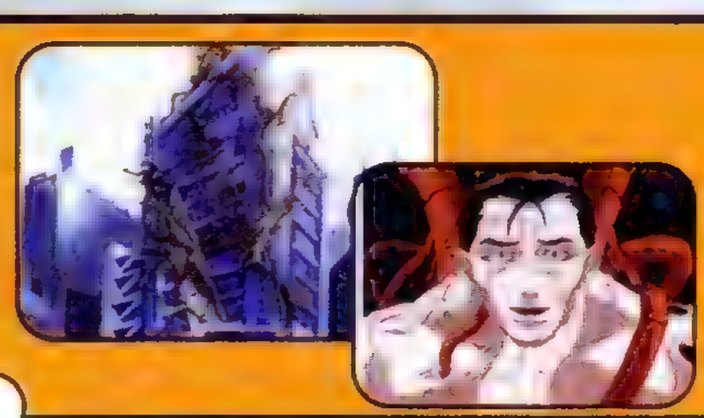
31 - Close to the Edge

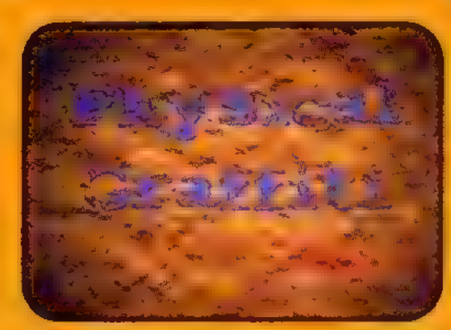
Llega la prueba de fuego para la nueva tecnología de las **Knight Sabers** y las cosas no salen del todo bien para **Nene**, **Sylia** y **Linna**. Afortunadamente, **Nigel** entrega a tiempo la nueva sorpresa para **Priss**: ¡una flamante motoslave! Con la intervención de la cantante, las defensoras salen victoriosas. Esa misma noche todos se reúnen en casa de **Sylia** para festejar, ¡pero las sonrisas se borran enseguida al descubrir que los **Boomers** han copado el edificio de **Silky Doll**!

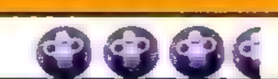
Rating:

32 - Physical Gravity

Las chicas entran en las armaduras y tratan de contener la invasión **Boomer**, pero pronto se ven superadas en número y deciden abandonar las instalaciones. Rescatando todo lo necesario para sobrevivir, se desplazan en el camión de **Sylia** con rumbo a la costa. Durante el trayecto observan con sus propios ojos cómo la ciudad vuelve a estar en ruinas. Finalmente, el grupo llega a un lugar cercano a la costa donde no parece haber máquinas sueltas. Pronto se encuentran con un puñado de sobrevivientes y aúnan esfuerzos. Mientras tanto, **Galatea** hace contacto con **Macky**...

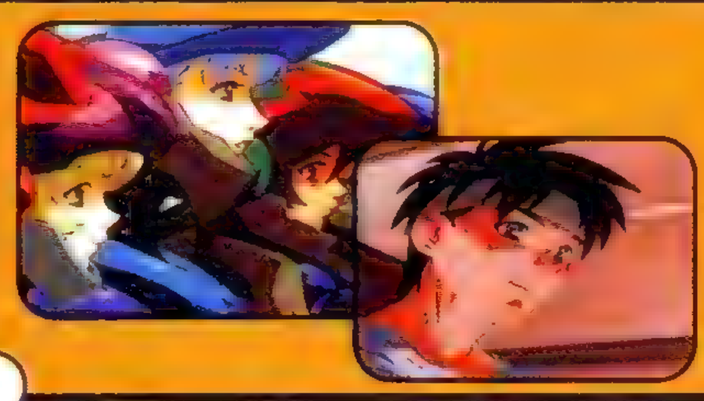




Rating: 

33 - Hydra

Todos son testigos de cómo **Galatea** se ha apoderado de la mente y los bancos de datos de **Macky**. Es hora de proceder antes de que la totalidad de los recuerdos humanos del hermano de **Sylia** desaparezcan por completo. ¡Es tiempo del asalto final a la torre de **Genom**! Las chicas se disponen a atacar con todas sus fuerzas pero las defensas de **Galatea** son difíciles de vencer. Sin embargo, mientras **Macky** esté conectado con **Galatea**, resulta un arma de doble filo para la mayor entidad **Boomer**, aunque el precio de la victoria pueda ser demasiado alto...



Rating:

34 - Night Sky Fire

Galatea toma el control total de la torre de **Genom** transformando su forma y llevándola al espacio con el propósito de llegar hasta el centro del '**Parasol**'. El fin último es el de convertir a todas las máquinas de la Tierra en descontrolados **Boomers**. **Priss** convence a **Linna** y **Nene** de que la única oportunidad de vencer a **Galatea** es en el espacio y muy a pesar de **Leon** las tres se suben en una moto slave y logran entrar en uno de los transportes de carga que son llevados fuera de órbita por el impulsor. ¡Las **Knigth Sabers** viajan al espacio!

Rating:

35 - Meeting the Big Brain

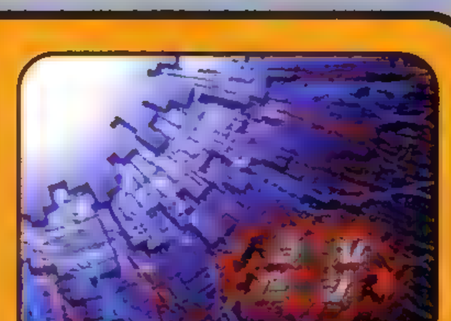
Mientras **Galatea** explica su origen, el de **Sylia**, **Macky** y los **Boomers**, las **Knight Sabers** entran en el sistema de **Umbrella**. La situación está completamente dominada por **Galatea**, quien en un acto de locura divina dispara el primer rayo 'del fenómeno' a la **Tierra** para convertir a todas las máquinas del planeta en **Boomers**. No sin esfuerzo, **Priss** y las demás logran destruir el arma principal del complejo, pero ¿será ya demasiado tarde para nuestro planeta y sus habitantes? ¿Cómo volverán a la **Tierra** las defensoras de la justicia?

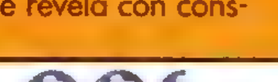
Featuring: ¡el Sr Cerebro!

Rating:

36 - Will Arise in Vain

Linna y **Nene** han quedado a la deriva, aproximándose a la atmósfera terrestre. Sus hard suits no son lo suficientemente poderosos para evitar combustionarse en el reingreso. Mientras tanto, **Priss** y **Galatea** libran la batalla final por la supervivencia. Cuando todo parece estar perdido, **Linna** y **Nene** adoptan a los **Boomers** que llevan en sus hard suits y estos adoptan una forma aerodinámica más propicia para entrar en la atmósfera. **Priss**, derrotada y a punto de morir, es rescatado por su moto slave, que también se revela con consciencia propia. La evolución de **Galatea** se acelera... ¿Es hora del fin?



Rating: 

ART BOOKS

My Youth in Arcadia - Art Book

Le llega el turno a un clásico: ¡Un Art Book del Capitán Raimar!

¡Retirando la cubierta protectora del Roman Album nos encontramos con que en realidad habíamos conseguido un verdadero ejemplar del libro de familia de nuestro querido Capitán!

Habíamos prometido en el número anterior echar un vistazo a aquellos libros de arte que están directamente relacionados con las series de animé que a través del tiempo se han ganado un lugar de privilegio en el panteón de los chapudos.

Y como no podía ser de otra manera, inauguramos la primera entrega analizando el art book del más glorioso personaje de los fascinantes ochentas, nos referimos claro está al **Capitán Harlock (Raimar)**.

Este volúmen que les reseñamos hoy es el correspondiente al largometraje '**Arcadia de mi juventud**', una suerte de precuela a la primera serie televisiva que los jóvenes de ayer pudimos disfrutar en las pantallas locales; pero como del animé vamos a hablar seguramente en más de una ocasión, por ahora nos concentraremos en lo que trae el libro.

Este **Roman Album Extra #52** fue puesto a la venta en 1982, tiene un total de 156 páginas y no ha sido reeditado hasta la fecha, lo que hace que su precio oscile alrededor de los 150 pesos, en el caso de que puedan encontrar algún desquiciado poseedor que quiera deshacerse del mismo (¡como me ocurrió personalmente!).

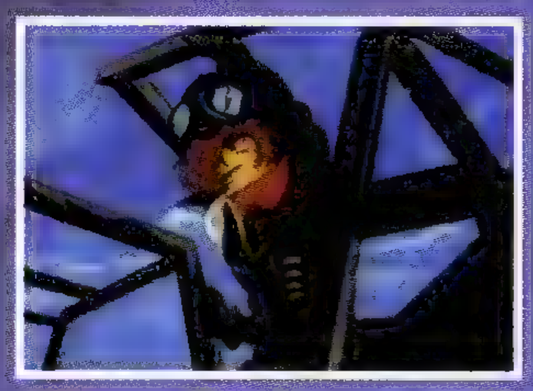
Entre sus ya amarillentas páginas encontraremos un animé book relatando al detalle la totalidad de la película (una de las más largas jamás dibujadas), y por supuesto los esperados diseños de personajes, naves, enemigos, indumentaria, maquinaria bélica -desde aviones de la Primera Guerra Mundial hasta la magnánima segunda versión de la **Arcadia** (ver apartado) y todo tipo de flotas espaciales que se puedan imaginar.

Hacia el final del ejemplar hay varias páginas dedicadas a cubrir los profusos cameos del valiente capitán: sus propias series televisivas, dos películas de **Galaxy Express 999**, y vaya uno a saber por qué también incluyeron a **La Reina de los 1000 Años**, ya que **Raimar** nunca aparece en ella.

Si esto les parece poco, les cuento que también hay un apartado con las partituras musicales para clavicordio y orquesta, amén de una variada selección de antiguo merchandising que hará plantar más de un lagrimón a los fanáticos de esta inigualable obra de **Leiji Matsumoto**.

Además, dos detalles de lujo son el haber incluido una reseña de todos los mangas de este artista anteriores al '82 y una variada selección de posters.

¡En suma, un art book con todas las de la ley, botín de guerra obligado para todo aquel que ose flamear la bandera pirata en en el espacio!



La **Ardadia** de nuestra juventud en un poster desplegable que da ganas de envolverse adentro!

¡ARCADIA HASHIN!

Un bonus que trae el librito es un recopilatorio de todas las apariciones de **Harlock** tanto en la pantalla chica como en las películas de **Galaxy Expres 999**.

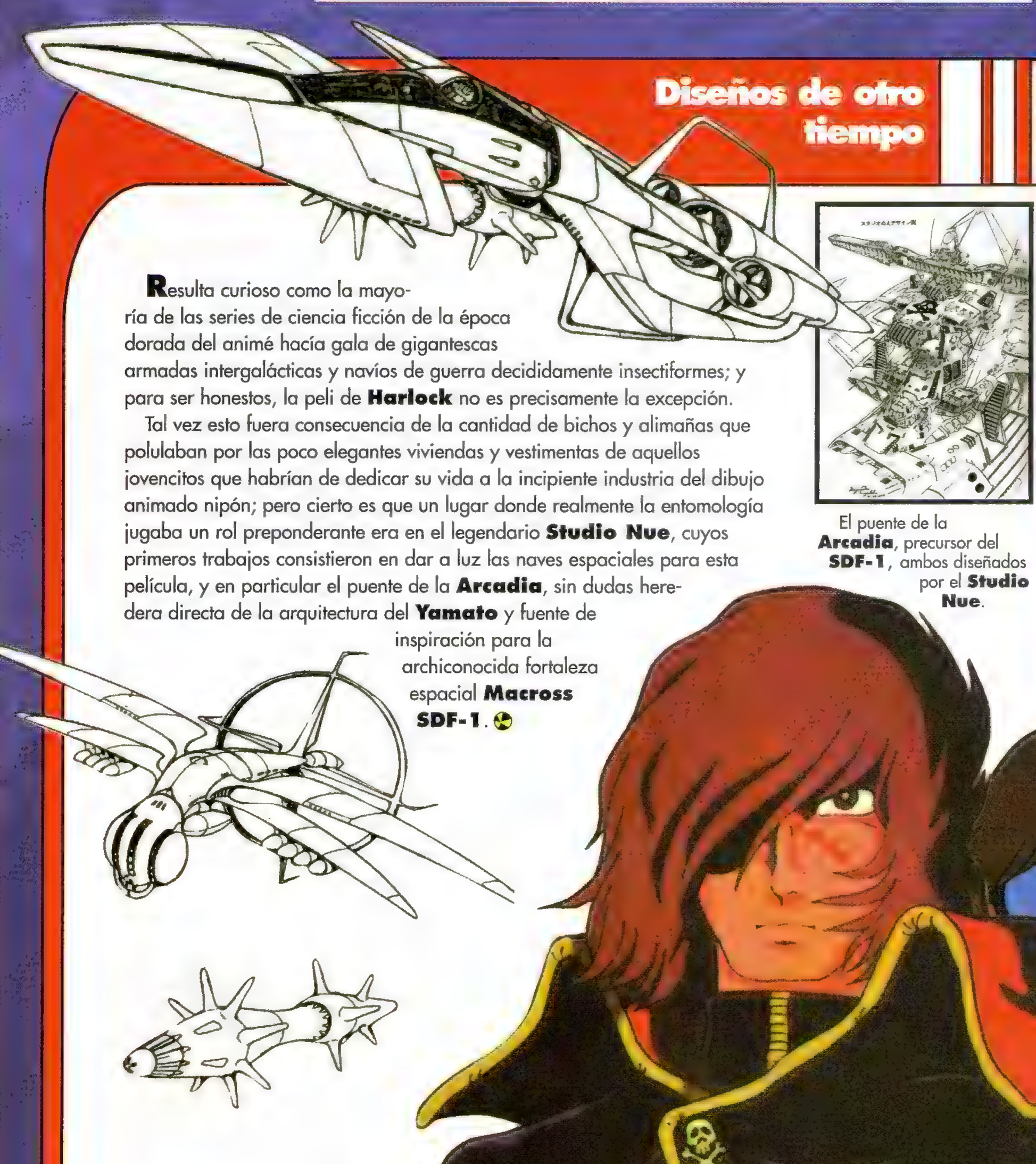
Si lo querés buscarlo en el museo de guerra, pedilo por el legajo #61577-69.

MY YOUTH IN ARCADIA

DISEÑOS	GERMÁNICOS
PAG COLOR	DESTENIDAS
POSTERS	ALUCINANTES
ANIME BOOK	DE LUJO
MATSUMOTO	AL PODER

90 %

Diseños de otro tiempo



Resulta curioso como la mayoría de las series de ciencia ficción de la época dorada del animé hacía gala de gigantescas armadas intergalácticas y navíos de guerra decididamente insectiformes; y para ser honestos, la peli de **Harlock** no es precisamente la excepción.

Tal vez esto fuera consecuencia de la cantidad de bichos y alimañas que polulaban por las poco elegantes viviendas y vestimentas de aquellos jovencitos que habrían de dedicar su vida a la incipiente industria del dibujo animado nipón; pero cierto es que un lugar donde realmente la entomología jugaba un rol preponderante era en el legendario **Studio Nue**, cuyos primeros trabajos consistieron en dar a luz las naves espaciales para esta película, y en particular el puente de la **Arcadia**, sin dudas heredera directa de la arquitectura del **Yamato** y fuente de inspiración para la archiconocida fortaleza espacial **Macross SDF-1**.

El puente de la **Arcadia**, precursor del **SDF-1**, ambos diseñados por el **Studio Nue**.

FIRST CONTACT

Una primera aproximación a las series estreno en el Japón y a aquellas que nos quedaron en el tintero

Antes de pasar al primer review de este número, me gustaría aclarar un poco el concepto de esta sección: los análisis de las series que van a encontrar en **First Contact** no son nuestro veredicto definitivo sobre cuál o tal serie. Simplemente se trata de reseñas basadas en los primeros dos o tres episodios de un programa televisivo o de ovas, las cuales a medida que avancen en sus entregas podrán ir variando levemente de un número a otro.

Tal es el caso de **Earth Girl Arjuna** (comentado en el número 7 de la revista) donde el material que habíamos visto -concretamente los episodios 1 y 2 en simultáneo con su país de origen- no nos dejaron un buen sabor en la boca.

Hoy hemos llegado a ver un poco más de esta reciente obra de **Shoji Kawamori** y si bien no nos sigue pareciendo de lo mejorcito, nuestro comentario actualizado del próximo mes la trata con más cariño.

Aclarados los tantos, los invito entonces a ver de qué van los títulos que hoy examinaremos.

Tales of Eternia The Animation

Si el nombre de este animé les suena, tal vez se deba a que es la versión para tele del juego de RPG de **Namco** que saliera hace poco tiempo para la siempre vital **PlayStation**, llevado a la pantalla por **Xebec** (**Nadesico**) y **Production I.G.**

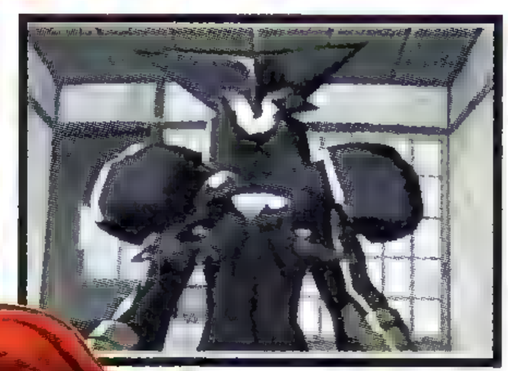
En este caso, la transición ha sido más que efectiva, ya que se ha logrado un producto que no necesita del fervor condescendiente de los fans del fichín sino que brilla con luz propia... tal vez no la de una supernova, pero sí emite los suficientes fotones como para llamarnos poderosamente la atención.

Una más que notable calidad de animación, acompañada por una paleta de colores vivaces y que predisponen a la buena onda es lo primero que rescatamos de esta serie.

La historia plantea el conflicto bien de entrada y amenaza con ser lo bastante sólida como para mantenernos enganchados, eso es lo que rescatamos más o menos, culminando con un puñado de personajes demasiado estereotipados (mago, guerrero, hechicera, mascota, etc) que no nos dan ganas de rescatarlos de ninguna parte y por ningún motivo. Pero como ellos son los medios a través de los cuales se nos transmite esta leyenda, vamos a hacer de cuenta que nunca vimos **Lodoss**, **Escaflowne** o **Ys** y abriendo bien los ojos se van a dejar seducir por lo que a continuación les cuento.

Resulta que en este mundo hay dos reinados -**Celestia** e **Inferia**- que flotan grácilmente sobre el firmamento. Sin embar-

Brigadoon Marin and Meran



Esta es otra serie del canal de cable japonés **Wowow**, que se caracteriza por el alto contenido delirante de la misma.

Ojo que esto no quiere decir que sea mala, simplemente que al principio cuesta engancharle la onda.

La misma está ambientada en los '60 y tiene como protagonista a una niña de trece años con una imaginación a toda prueba.Como su familia es numerosa y de bajos recursos, ella reparte el diario para ayudar a la economía doméstica.

Cierto día -¡oh, casualidad en el primer episodio!- se encuentra con una especie de gato verde (que de gato tiene poco y nada) quien la conduce hasta un templo donde un pequeño cilindro azul, objeto al cual la niña apenas si presta atención.

De regreso de la escuela, de la nada aparece otro cilindro, esta vez de dimensiones superiores, que amenaza con lastimarla gravemente. Asustada, **Marin** busca refugio nuevamente en el templo y en un acto de defensa propia arroja el tubito azul contra el gran cilindro malo.

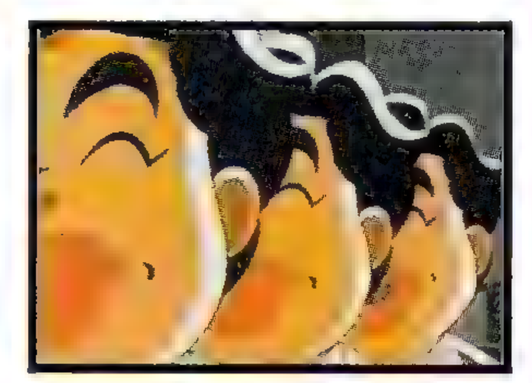
¿A que no adivinan qué sale del tubito azul? Por supuesto, ¡un robot defensor! El mismo no tiene mucho tacto pero le alcanza para darse a conocer como **Meran**, al tiempo que derrota al temible pistón colorado.

Así es el primer capítulo, y les aseguro que los siguientes son todavía más sacados, con extraños personajes, divertidos familiares, peligrosas compañeritas de escuela y todo tipo de maquinaria estrafalaria.

Meran se la banca, tanto por su voz como por su alucinante diseño (cortesía del ilustrador **Mizutama Keinojo**). El resto está dibujado hasta ahí, sin demasiadas escenas memorables.

Detractores de los delirios animados y las situaciones bizarras, abstenerse.

Dirije **Yonetani Yoshitomo** (**Betterman**) y en cuanto consigamos más capítulos les seguiremos contando más sobre la misma.



go, ambos bandos están en guerra desde hace más de dos mil años y aunque los habitantes de esta extraña tierra parecen tomarse las cosas con calma, un acontecimiento inevitable va a precipitar el conflicto ¡ya que ambas ciudades están por colisionar en las alturas!

Los estudiosos han decidido llamar a este evento 'La gran caída' (cabe destacar que la sutileza no es una moneda de valía por estos lares) y aunque no todo el mundo cree en ello, especialmente los guerreros cabeza, todo hace suponer que ese día está por llegar muy pronto.

Como también es mandato obligatorio en este tipo de género, hay profusos flashbacks y flashfowards a 'rolete' (¡o, ¡o que chispín que estoy) donde no sin marearnos un poco descubriremos cómo se ha formado el grupo de aventureros que nos guiará en esta partida.

Los dos miembros originarios fueron el guerrero **Rid Hershel** (joven, despreocupado y de voraz apetito; fácilmente identificable por llevar una indumentaria muy gay), y **Farah Oersted** (muchacha bonita, inquieta y de temer).Cierto día una tercera criatura se les unió como caída del cielo: **Meredy**. La recién llegada parecía sumamente insoportable debido a que no hablaba la lengua de nuestros valientes partisanos.

Su extraño idioma -el **Melonix**- la deschavó de inmediato como habitante de **Celestia**, tierra de grandes prodigios tecnológicos.

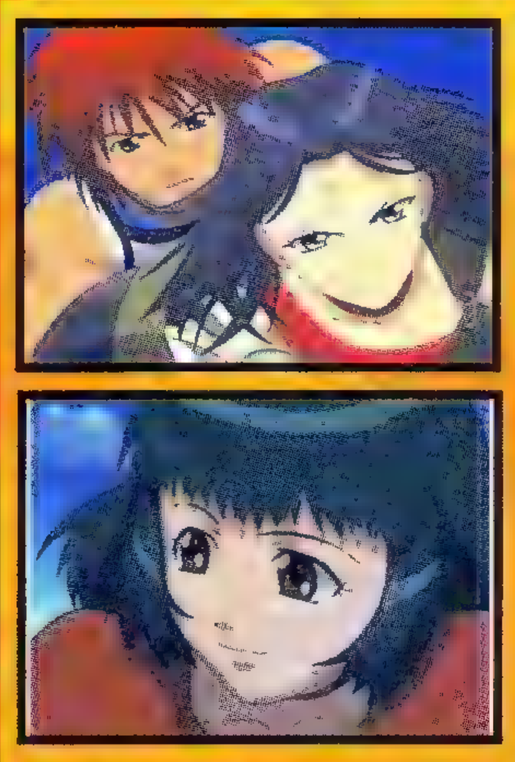
Con el tiempo los tres se fueron entendiendo, hasta que **Meredy** pudo hablar el idioma de sus nuevos amigos, dejando bien en claro que lo suyo no era un problema semiológico sino que era verdaderamente insoportable.

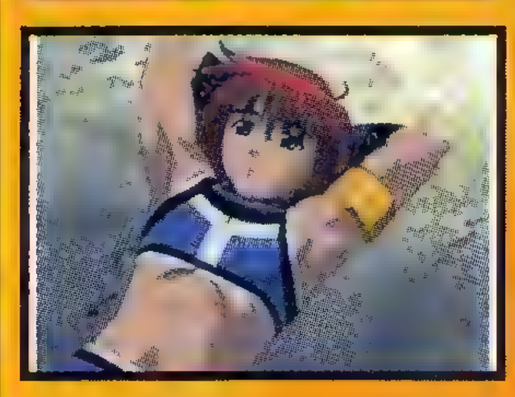
Al grupo se une oportunamente **Keel Zeibel**, un mago con formales estudios y regido por el conocimiento empírico (lo cual provoca fricciones con el resto de la troupé), que atribuye todo a la magia y a las fuerzas sobrenaturales.

Durante una de las tantas jornadas de marcha son atacados por todo tipo de criaturas gigantes y no desprovechamos la oportunidad para aprender que los combates serán al mejor estilo **Final Fantasy**, con los turnos y las invocaciones de rigor. **Farah** y **Rid** son capaces de realizar poderosos combos patada-piña-patada, mientras que **Meredy** y **Keel** los apoyan con sus feroces conjuros (de agua ella, de fuego él). Apenas nos recuperamos de esta primer batalla ya tenemos más problemas encima: una loca que se hace llamar **Marone Bulkarno** y que quiere manchar con sangre de héroe la hoja de su gigantesca espada.

Más adelante la chica se hará del palo y les mostrará a todos su poderoso dragón volador, al tiempo que descubrimos que nuestros héroes son vigilados desde el cielo por unos misteriosos seres que insisten en recalcarnos que Meredy es más importante de lo que parece.

En suma, los tres primeros episodios de **Tales of Eternia** se la re bancan y esperamos que nos depare muchas agradables sorpresas en el futuro.





Tales of Eternia salió al aire en el **Wowow** entre enero y marzo de este año, totalizando 13 episodios dirigidos por **Shigeru Ueda** y escritos por **Hiroyuki Kawasaki**.

TALES OF ETERNIA
EPS. 1-3

ANIMACION	EXCELENTE
DISEÑOS	MUY BUENOS
OPENING	CANCHERITO
GUION	RPG MODERNOSO
COMBATES	PODEROSOS

89 %

BRIGADOON
EPS 1

ANIMACION	TORCIDITA
DISEÑOS	BIZARROS ++
MECA	CHAPUDO
ARGUMENTO	RARILLO
MUSICA	LIGERA

65 %

Los protagonistas de Tales of Eternia: Rid Hershel, Farah Oersted, Keele Zeibel y Meredy

Ebichu por Ignacio Esains

¡Ebichu cuida la casa!

Ebichu estuvo en pantalla entre agosto y septiembre del '99. Dirigida por Hideaki Anno, producida por Gainax sobre el popular manga de Ito Risa. La voz del hamster es la de Mitsuishi Kotono (Misato de Eva).

EBICHU MINDS THE HOUSE

DISEÑOS	DEL MANGA
HUMOR	DESAGRADABLE
SEXO	EXPLICITO
ANIMACION	EFECTIVA
HIDEAKI ANNO	AL SOFA

70 %

NOW & THEN HERE & THERE
EPS 1-4

ANIMACION	CORRECTA
DISEÑOS	LINDOS DE RPG
MECAS	FULEROS
MUSICA	DELITO VITALE
VIOLENCIA	GRATUITA

65 %

Uno de los secretos de la redacción de tu revista favorita es el concepto de la 'ondina', casi un manual de ética y estilo profesional. Este concepto se basa en que si querés datos e información sobre una serie, como los chinos que la pintaron e inutilidades varias, te vas a Internet o te pedís prestadas una de esas feúchas revistas españolas, todas de dossiers y papel inestable, y nosotros nos ocupamos de ofrecerte un intento de humor y un acercamiento (casi) periodístico al tema.

Pero de vez en cuando, uno encuentra una obra que lo paraliza, y lo deja imposibilitado de escribir nada remotamente simpático al respecto.La última monstruosidad de **Gainax** e **Hideaki Anno** es una de ellas.

Sabíamos de la existencia de '**Ebichu Minds the House**' hace tiempo, como parte de la '**Ai no Awa awa awaa**' (uno de esos horribles juegos de palabras traducido por **Gainax** como 'Tontería del amor moderno'). Este programa orientado específicamente al redituable mundo de las oficinistas niponas incluía un par de olvidables historias llamadas '**Ai no Monogatari**' y '**Koume-chan Gaiku!**' más la épica saga de **Ebichu** compuesta de 26 segmentos de entre 9 y10 minutos cada uno.

La historia... ¿Cómo explicarla en un magazine familiar?

Ebichu es una adorable hamster que vive con su dueña, (una O.L. Office Lady, oficinistas japonesas solteras) y, sin quererlo, le hace la vida imposible.

Pero esa descripción está mal, porque para entender **Oruchuban Ebichu**, es importante tener una cosa en mente: esta es una serie (junto con la más civilizada **Excel Saga**) que ilustra el concepto de 'anti-animé', un animé que tiene como misión destruir el género y, por ende, autodestruirse.

El anti-animé nos engaña desde un principio a través de la perversión: creándonos expectativas con diseños y estilos reconocibles (la bishojo **Excel**, la kawaii **Ebichu**), usando openings que prometen otra cosa, y (la favorita de estos terroristas del dibujo) empezando chistes y dejándolos sin terminar, o peor, terminándolos con un ataque directo al espectador.

Tomemos por ejemplo la primera escena de **Ebichu**: un hermoso hamster leyendo un libro con esa voz mezcla de nene y animal que tanto gusta a los fabricantes de muñequitos.El problema es que el libro es una explícita novela erótica, y delante de la rata (porque así se refieren a ella en la serie) saltan su dueña y el inútil del novio en posiciones no menos explícitas. **Ebichu** lee cada vez más fuerte, hasta que corta toda inspiración sexual y la dueña lo despacha de certera bofetada. ¡Jo, jo! O no... la bofetada no suena al 'slap' típico de animé humorístico, sino a fortísimo piñón sobre carne blanda: el primer sentido que el **Sr. Hideaki** ataca es el oído. La vista es el segundo, que reacciona queriendo mirar a otro lado cuando ve el chorro de sangre que sale de la boca del violentado ratón.

Pero aún peor es la imagen siguiente: de fondo está la fría situación en el futón de la dueña, y en primer plano la cara destruida (moretones, nariz sangrante) de **Ebichu**, que dice con voz quebrada - pero quebrada mal- '**Ebichu** solo quería ayudar...' y el gag cierra cuando el hamster tose sangre sobre la alfombra.

Esto no es gracioso. Créanme, no es gracioso. Puede provocar risas, pero risas que sirven para contener el shock ante la violencia extrema, no sólo de la imagen, sino de la manera en la que pervierte tantas tradiciones vetustas del animé (el bichito dulce, el slapstick, la violencia irreal).

Las mascotas en las series de **Hideaki Anno** tienden a ser comentarios mucho más profundos de lo que parecen a primera vista. **Pen Pen** (de **Evangelion**) refleja el estado emocional de la gente que lo rodea, y **Pero Pero (Kare Kano)** es el monolito que recuerda a los frenéticos personajes lo inamovible de los afectos. **Anno** conoce muy bien la manera en que sus personajes aislados de la sociedad (especialmente **Misato** y **Yukino**) humanizan los objetos, y comenta sobre esto usando seres vivos que se comportan como objetos.

Ebichu representa el mismo aislamiento, la misma desesperación, la misma obsesión. Pero al hacerlo un personaje tan hiperactivo como lo eran **Misato** y **Yukino**, le da un nivel de agresividad tan alto, que solo se puede leer como el subtexto más oscuro de **Don Hideaki**: un ataque a la industria, o sea, un ataque al otaku. Aquí es donde se diferencia de sus colegas de **Gainax**, que retratan al fan sin agresión en '**Otaku no Video**' y '**Furi Kuri**'.

Ese ataque de **Anno** al espectador y a sus colegas se vuelve más claro y más violento en los demás episodios. **Ebichu** se revela cada vez más claramente como un **Pikachu** del Lado Oscuro, y la escena terrible (que no me atrevo a describir) con la que termina el episodio cuatro es suficiente para convencer a cualquiera, no sólo de la teoría del anti-anime, sino la del anti-otaku.

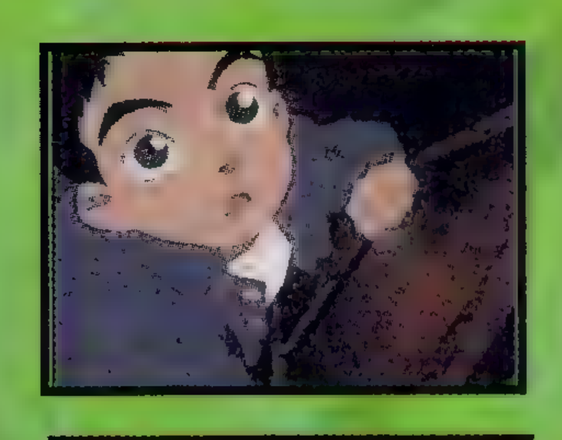
¿Pero, más allá de su riqueza temática, vale la pena ver **Ebichu**?. Sí y no. El humor no sólo es oscurísimo, sino también muy repetitivo y perverso.

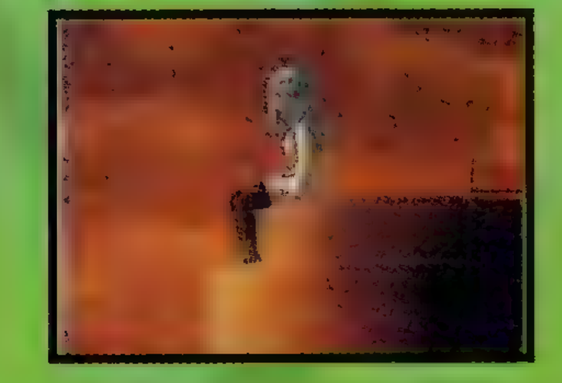
Considerando que un gran porcentaje de los que hacemos y leemos esta revista tenemos algo de sangre otaku, es fácil tomar la ofensa como personal.

Por el otro lado, es completamente distinto a todo el resto del animé que ha circulado por nuestras manos.

Evangelion fue la gran purga de Anno, y la usó para darnos la lección algo pueril de que debíamos conseguirnos una vida. **Karekano** terminó con una queja sobre la imposibilidad de adaptar la obra de un 'autor' (el manga) a una obra de 'comité' (el animé). **Ebichu** parece un insulto desesperado de alguien que no quiere admitir su parte en lo que critica.

Now and Then, Here and There





Mucho no nos gustan los productos de **Pioneer**, para qué negarlo, salvo los reproductores de Laser Disc y los Stereos; pero cuando de animé se trata, nunca los incluimos en nuestra lista para Papá Noel, Reyes, ni siquiera al Conejo de Pascua.

Suelen ser aburridos, en todo sentido. Entonces, ¿qué sucede con **Now And Then, Here And There**?

No mucho más de lo que esperábamos, salvo que el diseño de personajes realizado por **Atsui Ohizumi** es bastante lindo, recordando a los que diseñó Sadamoto para el videojuego '**Lunar**'. Es que en el fondo este animé se asemeja demasiado a un RPG.

Podríamos decir que la historia y la personalidad de los protagonistas es la típica que encontramos en cualquier RPG de los buenos. Inclusive el desarrollo de la trama es pausado, como lo exige este género. Hay mucho diálogo y las escenas de acción, si bien existen, son escasas para lo que el público de hoy en día merece.

Pero la gracia está en que la historia tejida por **Hideyuki Kurata** es atrapante. Realmente nos enganchamos a la pantalla porque nos interesa saber cómo sigue la cosa. No muchos animés de hoy en día se pueden jactar de eso, cuando sabemos bien que la acción es lo que los salva. Bueno, en este caso **NTHT** es atípico. La historia y lo bien dirigida que está por **Akitaro Daichi** rescata a este animé de la indiferencia total que nos provoca **Pioneer**. Sin embargo, esta es una serie que se disfruta más prestando atención en cada detalle, no apto para ver con la barra de amigotes, porque grupalmente aburre pero individualmente interesa.

Por otro lado, la animación es correcta -digna, digamos- acompañando a la historia según lo que sucede.

La música es otro cantar. El tema instrumental del opening es tan horripilante que me recordó mucho a una de esas canciones etéreas de **Lito Vitale** que evocan paisajes del glaciar **Perito Moreno**.

Ahora que ya hablamos de la parte técnica, podemos empezar a relatar la historia que encierra **NTHT**: el protagonista de esta serie es **Kanda**, un chaboncito típico de animé juvenil, decidido, despreocupado, hiperactivo, no muy brillante pero noble y bien intencionado al que le gusta desayunar correctamente.

Otro de sus hobbies es el **Kendo**, aunque no poniendo demasiado énfasis en la técnica (hummm, me suena demasiado estereotipado, ¿no? casi similar al protagonista de **GateKeepers**).

Este muchacho, tras sufrir una derrota practicando este deporte, se pone a recorrer la ciudad, deteniéndose por la extraña visión de una silueta en lo alto de unas chimeneas de una fábrica abandonada.

Sube hasta arriba de todo y se encuentra con una chica que observa la puesta del sol. La minita no es muy habladora que digamos, pero le hace saber que su nombre es **Lalaru**.

Cuando la misma empieza a mostrar cierto interés en nuestro héroe, de repente el tiempo se detiene y aparecen dos extraños vehículos similares a un dragón serpiente y un mecha (bastante horribles) junto a una extraña mujer llamada **Aberia**, que quiere capturar a la enigmática **Lalaru**.

Nuestro joven héroe se lanza al rescate y aunque provoca ciertos problemas a esta gente, **Aberia** acciona un aparato que los transporta (inclusive a **Kanda**) a otro mundo.

Ya en este nuevo lugar **Kanda** logra rescatar a **Lalaru** de las garras de esta gente y comienzan a escapar, pero son separados, siendo **Lalaru** capturada, mientras que **Kanda** logra hacerse con un extraño pendiente que la chica poseía.

Tras algunas peleas nuestro nipón amigo es llevado en presencia del Rey de este mundo, que nos enteramos se llama **Hellwood**.

Este tipo está fuera de sus cabales y tiene ataques de histeria que lo tornan realmente violento. Una prueba de ello es que mató a su gato y encima descarga su furia con el inerte animal, pateándolo y pisándolo aún más. ¡Aquellas personas impresionables están avisadas! Sobre todo los que pertenecen a alguna causa en defensa de los animales... si esta serie llega a ser emitida en USA ya sabemos qué parte han de censurar.

Si leemos los subtítulos, nos enteramos que **Hellwood** conquistó varias tierras de este mundo pero se haya ante el grave problema de la falta de agua... En una de las tierras conquistadas halló un escrito que hablaba de la existencia de **Lalaru** y su pendiente, quienes podían manejar a su antojo el vital fluído que encerraba el mágico pendiente.

De ahí la desesperación por recuperar tanto a **Lalaru** y al pendiente...

Lleno de intriga por saber cómo sigue este RPG, perdón, serie de animé, culminamos diciendo que aquí encontrarán gente golpeadora de niñas y animales, héroes de leyenda, mecas pedorros, música fea, muy poca acción, pero una historia que merece ser tenida en cuenta.

WIRED ZONE

Videojuegos, sentai y animé

¡Este mes los invitamos a viajar al pasado bizarro de la mano de Cotorrín y Kamen Raider!

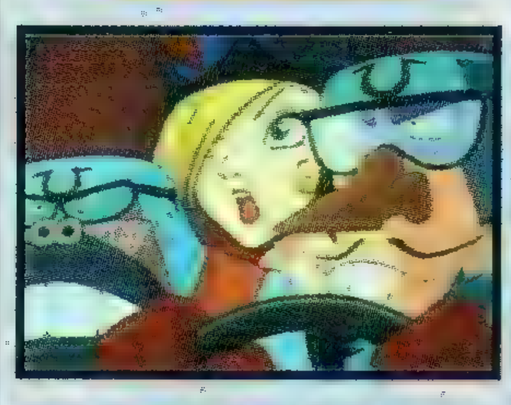
EL REPORTE DE GLOBAL

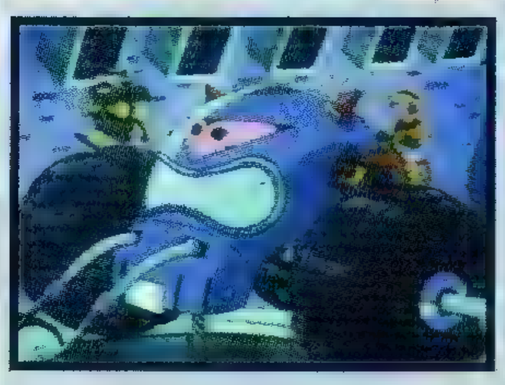
TIME BOKAN GO GO GO

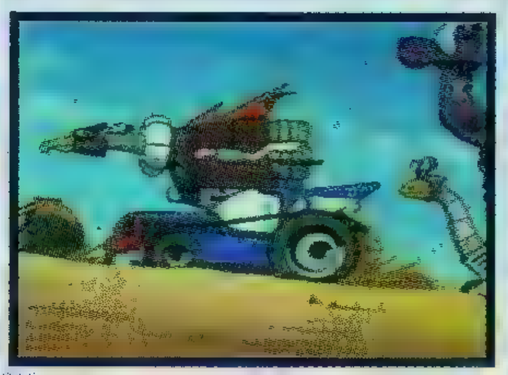
GRAFICOS	LOS PEORES
SONIDO	INSOPORTABLE
JUGABILIDAD	CERO
ANIME	SOLO PARA FANS

Si no ubicás al animé 10%

50 %







Time Bokan
La máquina del Tiempo

¿Recuerdan un animé viejo llamado **La Máquina del Tiempo**? Bueno, ¿pero al doctor **Kilovatio** y a **Cotorrín** los tienen, ¿no? ¿Tampoco?

En fin, la cuestión es que entre los ponjas esta serie sigue siendo un éxito (con infinitas reencarnaciones casi cada dos o tres años) y a nosotros de vez en cuando nos sorprenden con juegos de programas que estaban profundamente enterrados en nuestro subconsciente.

Tal es el caso de **Time Bokan Go Go Go**. Ustedes se preguntarán a qué viene lo de **Go Go Go**. Bueno, es en clara alusión a **Meteoro** (**Match Go Go Go**), porque este fichín es de carreras; o al menos trata de serlo. Para ser justos digamos que pertenece a un género menor dentro del fascinante universo carrerístico, ya que **Time Bokan** es de una carrera de karts, de esas carreras donde lo importante no es manejar bien sino molestar al/los adversarios. La idea no sería tan mala, ya que una serie como ésta fácilmente puede ser identificada con este tipo de juego, lo malo es el producto final en sí. La gente de **Banpresto** podría mejor seguir con su ultra famosa serie de **Super Robot Taisen**, o fabricando llaveritos de **Mazinger**... porque para programar juegos divertidos son un desastre.

Los vehículos que piloteamos son horrendos sprites que simulan ser polígonos rendereados y después pegados a un fondo 3D (como el **Killer Instinct**).

Parece uno de esos juegos de PC que regala la revista **Billiken** en diskettes. ¡El juego se ralentiza (¡no entiendo por qué! ¿tan mal emplean los recursos?), hay feísimos errores de clipping o bien llamado fallas de detección de colisión, los vehículos pesadillescos, las interfaces tenebrosas y los controles patéticos.

La música zafa al principio, después dan ganas de bajar la tele y escuchar de fondo cumbia villera. ¡Es menos masoquista!

Encima se repiten constantemente los mismos comentarios inentengibles de los protagonistas, pero mal, o sea ¡un comentario cada dos segundos!

Realmente se han ido un poco al carajo con este juego. ¿Saben qué es lo único que justifica el gasto de seis pesos en este disquito (que a mí encima me lo vendieron sin tapa)? Los videos.

Sí, señores. Sabemos perfectamente que la mayoría de los jueguines de animé son para que veamos más dibujitos. Y con este horrible invento de **Banpresto** al menos van a encontrar un par. Al principio de todo, al comienzo de la carrera (depende de con qué equipo corran) y al final del modo historia.

Eso es lo único que da sentido a la adquisición de esta muestra de cómo **Sony** miente cuando dice que los juegos deben ser aprobados por ellos, manteniendo un mínimo de calidad. ¡Ah ha ha ha! ¡Qué divertidos que son!

Kamen Raider V3

Tanto entusiasmo generó el review del mes pasado de **Kamen Rider 3**, que nos llenaron de cartas preguntando acerca de este fichín. Ahora bien, revolviendo mi pila de CDs, ¡encontré una maravilla que supera aún al juego aparecido este año! Se trata nada más ni nada menos que de **Kamen Rider V3**, una de las primeras encarnaciones de este legendario héroe motoquero. Esta serie es de los años setenta más o menos, y esto se refleja perfectamente en el espíritu del juego. ¿Qué diferencias hay entre este juego y el comentado el mes pasado? Pocas... ¡pero demasiado poderosas como para pasar por alto!

Por empezar, los movimientos de los personajes poligonales son gloriosos. Sin excepción. El trabajo que se deben haber tomado para capturar los movimientos de los personajes es digno de admiración.

El opening todo en CGI de primera calidad, de ésos en los que uno se queda mirando un rato a ver si no es un video (¡pero sabemos bien que no!).

La música, nada de J Pop, nada de Metal grasún japonés. ¡Esto es música retro onda **Camilo Sexto** pero bien ponja! ¡Sí! ¡Así, con toda la onda que le gustaba a tu vieja hace veinte años! ¡Pero más emocionante y bien marchoso!

Prosigamos: hay un par de detalles gráficos que merecen ser mencionados en este momento. A diferencia de los **sentai** de esta década, donde los tipos que hacen de malos estaban cubiertos de toneladas de caucho y goma espuma y los trajes eran de los buenos, (¿?) éstos son al estilo **Batman Gay** de **Joel Schu-macher** y **Val Kilmer**... en los setenta se tendía a usar pijamas...

Sí, legiones de hombres en pijamas de colores que con una careta muy trucha, y exigiendo del público un poco de imaginación, nos hacían creer que eran hombres tortuga, hombres león y el resto de la fauna del **sentai** de rigor. ¡Al fin y al cabo ahora que lo pienso bien, los **Power Rangers** siguen usando pijamas! Bueno, esto se ve perfectamente reflejado en los modelos de los personajes (los malos sobre todo) de este juego. ¡Ojo! Están perfectamente modelados y texturados. Sólo que respetan el vestuario de la época. Además están presentes los típicos patoteros onda monitos que vienen de a 20 y atacan a nuestro arriesgado protagonista. ¡Esos hombres enmascarados que siempre muerden el polvo antes de que aparezca el maloso principal! ¡Y en este juego se respeta la proporción de malosos!; o sea que nos enfrentaremos con varios a la vez.

Además, el modo historia **realmente** es una historia. Es como transportarnos a un episodio de nuestra serie favorita (en este caso **Kamen Rider V3**) y protagonizarlos nosotros. ¡Al final de cada nivel aparecerá la inmortal frase 'continuará' en japonés! Toda la misión está estructurada como si de un capítulo de TV se tratase.

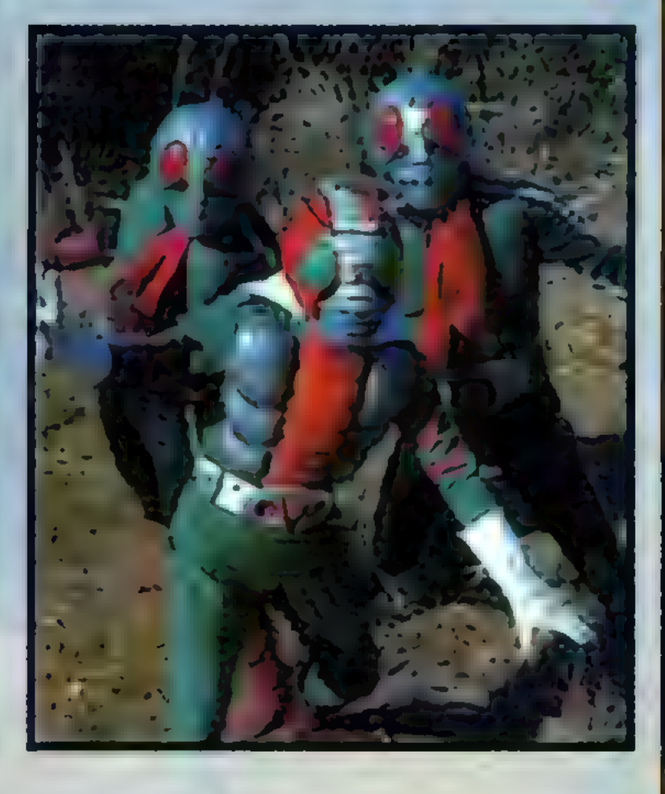
¡Un verdadero festín para los Sentai Freaks! Otro detalle que eleva a este juego al status de obligatorio: cuando empezamos a jugar no lo hacemos como **Kamen Rider**... sino como el protagonista antes de transformarse, con el lujo extra de que en algunas ocasiones iremos vestidos con pantalones oxford, camisa y chaleco (sumamente elegante según el gusto oriental y el folletín del **Sr. Kaneda**). Seremos un émulo de **John Travolta**, que seguramente se iba a la disco cuando es interceptado por los malos al atravesar esos descampados tan habituales que los sentais utilizan para las peleas de a mucha gente.

Y el momento sublime... cuando nos transformemos en **Kamen Rider**, aparecerá un destello de colores como si estuviera 'dibujado a mano' ¡Increíble! ¡Eso es respetar a una serie y su época!

¿Quieren más detalles? Ahí va otro: los malos (y nosotros también, si perdemos) estallan con una explosión digna de **Trentuno**. Y alguno de ellos dejan tras de sí un hongo atómico que se nota que es en realidad una foto estática... ¡tal como lo harían en la serie!

En síntesis, es similar en contenido al juego de **Kamen Rider** más nuevo, pero mucho mejor.

Y sigue habiendo figuritas para comprar. Eso sí, quizás terminar de desbloquear todo el modo historia se torne denso, pero tienen que pensar que los japos pagan plata de verdad por estos juegos y supongo que deben querer justificar su compra.



WIRED DROPS

Acaba de salir un nuevo juego de **Patlabor** para la vieja y querida **PlayStation**, que sólo está disponible por ahora en planeta Japón.

Se viene el **Leiji Matsumoto 999**, una aventura gráfica también para Play que, según prometen sus creadores, va a ser el mejor juego basado en el universo y los personajes del **Matsu** (**Capitán Raimar, Galaxy Express**).

El mismo tiene fecha de salida para junio, mismo mes en que está prevista también la salida del single con la banda de sonido interpretada por **Masami Kanatsuki**.

KAMEN RAIDER V3

GRAFICOS	FANTASTICOS
SONIDO	GOLPES Y GRITOS
CGI	MARAVILLOSO
MUSICA	PERDONERA

Entretiene un rato... maravilla una eternidad.

95 %

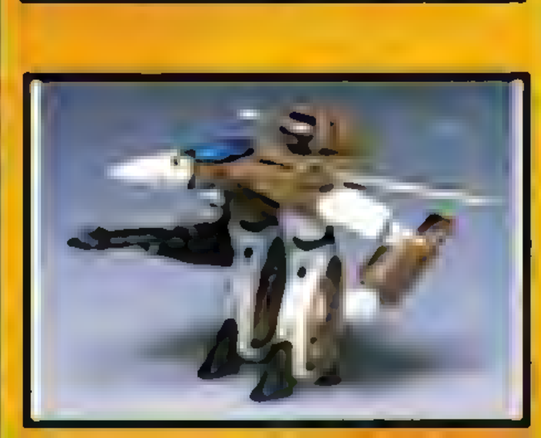
NO PAIN(T)

Por Pablo A. Castro

Sentir que veinte años no son nada... Lanzamientos de maquetas y juguetes de Macross

NICHIMO MODELS

Arriba: se puede apreciar el tubo de pasar del modelo de **Nichimo** del **SDF1** y la réplica **Macross!** en escala. Abajo: las **Valkyrias** de **Fokker** y **Miriya** en modalidad **Gerwalk**.



El año que viene se cumplen veinte años de la primera aparición de **Macross** en **Japón**, por lo que se esperan, como bocanada en el mercado, nuevas series, una avalancha de juguetes y modelos de la serie.

De hecho, ya algunas empresas comenzaron a hacer a la venta sus productos de manera del largo del 2002 con un catálogo completo, veamos un poco lo que se viene.

Hasegawa ya sacó, como vimos en el número anterior de **Nuke**, sus modelos del **VF-1 Valkyria** en escala 1/72 y se espera que por lo menos saque otros tres en modo **Super Valkyria** (el primero de los cuatro está anunciado para mayo).

¿Recuerdan algún modelo en modo **Gerwalk**, **Battroid** o que sea transformable? Si siguen fabricando maquetas al ritmo actual, casi más que la serie de **Super Valkyrias** estará terminada en Julio/Agosto (las tres primeras las lanzarán entre noviembre y febrero), por lo que quedan sólo nueve meses hasta fin de año. Lo que nos da que es especular que tienen planeado algo más.

Nichimo, otra conocida empresa de maquetas plásticas japonesa, también está acordando a la venta su serie de maquetas de **Macross** en escala 1/200. Se trata de una reedición de varios modelos de las que sacaron **Nichimo**, mejorando algunos detalles y relanzando los modelos originales.

Tras o que la escala en cinco (en escala 1/200 un **Battroid** mide alrededor de siete a ocho centímetros de alto) realmente son muy interesantes, ya que en cada caja vienen dos por sólo 500 Yens (un poco menos de cinco pesos) y algunos de los modelos hace años que no se hacen en ninguna escala, sólo como los **Regult Battle Pods** para los fans de **Robotech**!

Hoy en día nos salió puntos en venta los valkyrias **VF-1A** y **VF-1S** en modo **Battroid** y **Gerwalk** y el **VF-1J** con blindaje reforzado, los **Destroids Spartan**, **Defender** y **Tomahawk** y los **Regelts** normales y los **Scout** (con todas las versiones).

Se espera que en breve salgan el **Gluug** (el **Battle Pod** de los cabezas **Zentraedi**) y el **SDF-1 Macross** en escala 1/15000 que supuestamente traerá de la Tierra caja a la fortaleza espacial en modo "crucero" y en modo "Storm Attack", o sea, transformada en el robot gigante más grande de todos los de la galaxia, y por si esto fuera poco, **Nichimo** lo trae entregando, en la misma caja y por el mismo precio, una bandeja repleta de una pradera sobre la que la nave o el caballero podrán situar su fortaleza superdimensional.

Ahí nada se sabe generalizar los modelos que prometieron hace años pero nunca produjeron!

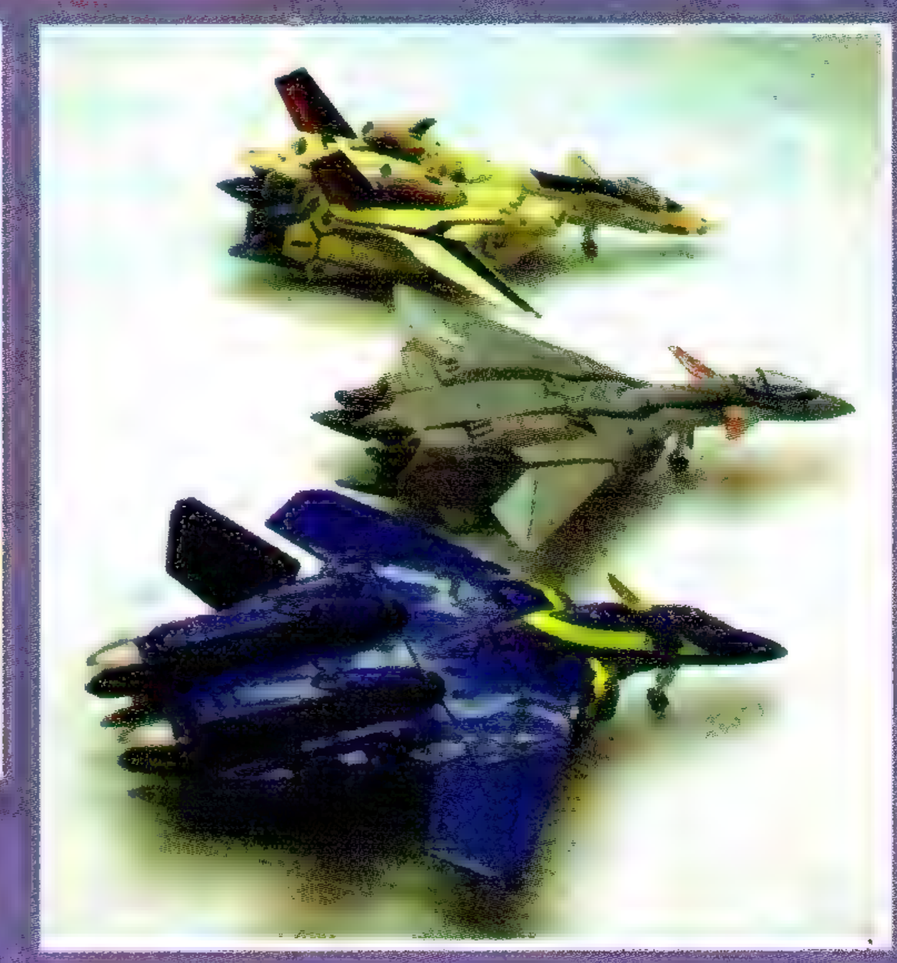
En su momento, los de **Nichimo** se volvieron locos y construyeron una extensión de la serie de maquetas original entre las que destacaban el **Guardian Rau** de **Miriya** en 1/200 (la versión de combate femenina), la armadura de combate masculina **Zentraedi Nousjadeul Gar** y los destroids **Monster** en 1/400 (el **Destroid** gigante de cuatro cañones que apenas podía caminar y cuando lo hacía aplastaba todo) el **SDF-1** y el **Phalanx** (una nave espacial en 1/200).

Estas maquetas son ideales para los jugadores del rol de **Robotech** o para hacer adornos y por lo pronto en **Japón** todo pueden llegar a costar quince o veinte pesos, dependiendo del grado de detalle (menor cual valor la pieza).

La única que no entiendo es por qué vienen de a dos repetidas.

(Bueno, sólo hay una interesante que vienen mezcladas, por ejemplo, una **Valkyria** y un **Regult**, o una **Valkyria** en modo **Battroid** y otra en **Gerwalk**. Yo tengo un par de **Regults** normales y un par de **Scouts**, perfecto para hacer un dorsiano para mi **Scout** ya que en la serie jamás se ve más de uno por vez!

En el 15 aniversario de **Macross**, **Bandai** y **Arii** monopolizaron el mercado de maquetas de varukas, zentraedis y dos



¡En breve saldrá el **VF-11 Thunderbolt** de la empresa **Yamato**!

troids, **Bandai** reedita varios modelos de **Imai** y **Arii** (**Bandai** les compró las matrices originales cuando estas dos empresas empezaron a tener problemas financieros) y **Arii** reedita sus viejos modelos en 1/100 y 1/170 bastante feos, por cierto.

Extraoficialmente algunos de los modelos más interesantes, que en los ochenta sacaron **Arii** e **Imai** no fueron reeditados por **Bandai** (Regult, Monster, Valkyrias blindadas, etc.) y es probable que esta vez sí lo hagan.

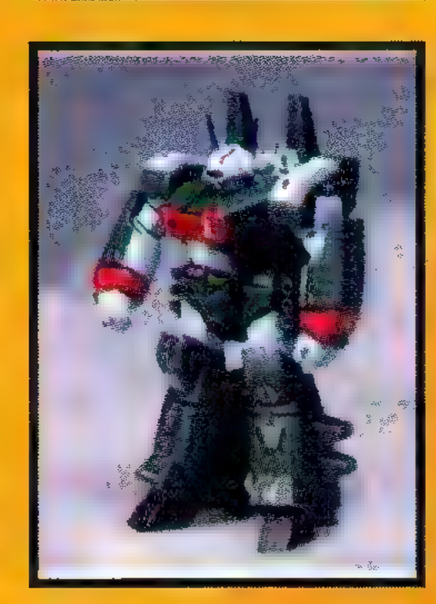
Por ahora se jugaron por la reedición de los juguetes transformables de **Macross 7**: el **VF-17** y el **VF-19 Fire Valkyrie**.

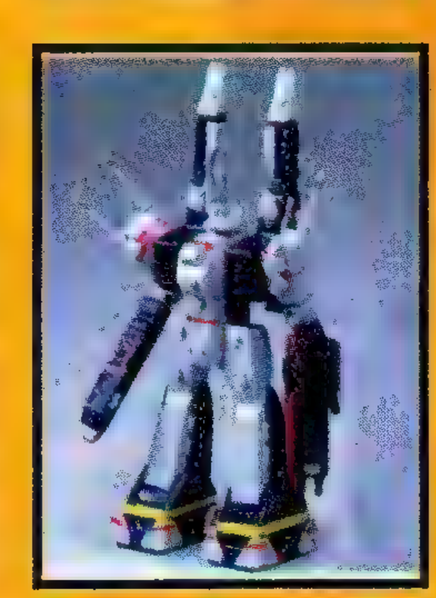
La empresa juguetera **Yamato** viene sacando las valkyrias transformables de **Macross Plus**: ya están disponibles el **YF-21** y el **YF-19** y en breve saldrá el **VF-11 Thunderbolt**.

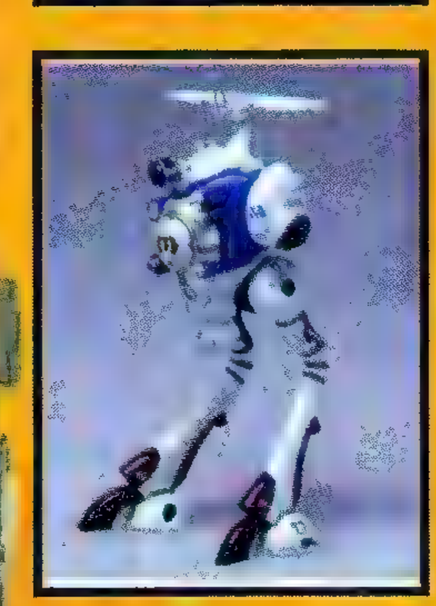
Para mediados de año se esperan las primeras **Valkyrias** transformables de la **Macross** original (basadas en las de la película **Macross: Do you remember love?**).

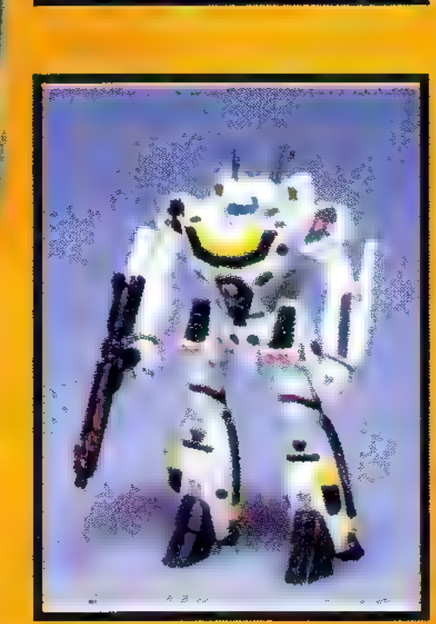
(Hasta ahora se vieron algunos prototipos que prometen ser los juguetes más sofisticados de **Macross** nunca antes producidos!

NICHIMO MODELS









¡Lo que se viene!

Como ven, este año y el próximo tendremos maquetas y juguetes de **Macross** en cantidad (¡a ahorrar!), por lo que recomiendo no malgastar divisas en las viejas maquetas de **Macross** que en algunos lugares de **Buenos Aires** llegan a valores exorbitantes y, en general, en cajas sucias y destrozadas (a lo que eufemísticamente llaman 'para coleccionistas', (¡como si una caja amarillenta y rota fuera propiamente de colección!) ¡No tiene sentido pagar una maqueta de una **Valkyria** 120$ cuando este año o a más tardar a principios del otro las vamos a poder conseguir por la cuarta parte de eso o menos!

Por Pedro Garay

GEORGE LUCAS, ANIME Y SPACE OPERA

El creador de la hexalogía es, como todos saben, **George Lucas**. Un muchacho que fue mal alumno, amante de las historietas, del cine-arte y de la velocidad. Un muchacho que casi muere como fruto de su pasión por los autos y por lo frustrante de su existencia. **Lucas** pasó cuatro años escribiendo un patético borrador de la saga, y luego dirigió el **Episodio IV**. Tan obsesionado estaba con supervisar cada mínimo detalle de la obra a la que había dedicado casi toda su vida profesional que a la mitad del rodaje de **A New Hope** fue internado por hipertensión. Debido a la preocupación que generaba en él el dirigir (más que nada porque todo cuando él estaba al frente parecía salirse de los carriles). En aquellos tiempos **Lucas** era fundamentalmente un apasionado aficionado y gracias a esta pasión creó una obra que revolucionó la industria de **Hollywood**.

Pero su pasión ya no estaba presente cuando dirigió el **Episodio I**. **Lucas** quería en realidad salvar a su estudio de la bancarrota. De cierta manera, Lucas dirigió **The Phantom Menace** por compromiso. No se lo vio tan obsesionado por el detallismo sino que más preocupado por generar ejército de licencias para Action Figures.

Definitivamente, no fue el **Lucas** de las primeras tres.

El resultado fue una de las decepciones más grandes que han debido sufrir los fans de la saga.

Los invitamos a exponer sus ideas o puntos de vista sobre temas de interés para los demás lectores en esta sección especial del correo.

La obsesión que supo producir la saga de **Star Wars** tanto durante su lanzamiento original como ahora es un fanatismo que todos conocemos. La conducta de los obsesionados tanto de **Star Wars** como de las máximas obras del animé es muy similar: maratones, coleccionismo de cualquier cosa relacionada (**cualquier** cosa...), pósters en la habitación, conocimiento absoluto de la historia y los creadores, etc. ¿Por qué son tan similares, tratándose de cosas tan diferentes?.

¿Son tan diferentes, acaso? En absoluto. En realidad, con un rápido vistazo ya nos damos cuenta de las múltiples similitudes de ambas.

El genero del animé que más emparentado con **Star Wars** está es sin lugar a dudas la ópera espacial, cuyos máximos exponentes son **Macross** y **Gundam**, ambas concebidas en la época dorada del anime (la década del 80). El género, que tras su nacimiento de la mano de **Yamato** fue de lo más innovador, luego se tornó en un marco repetitivo y estereotipado.

Una de las características de mayor importancia en el animé son los personajes. La historia se centra más en los personajes que en los acontecimientos, y llegado cierto momento los acontecimientos son los personajes. El desenlace de la trama se encuentra siempre relacionada con el desenlace del problema del protagonista. Esto también se da en **Star Wars**: la lucha entre **Luke** y **Darth Vader** definirá el curso de la historia. Además, los personajes del animé no son sosos moralistas como los máximos héroes de la historieta americana clásica (con sus pocas excepciones). Por ello, suelen equivocarse de camino como le ocurre al joven **Skywalker** cuando decide interrumpir su entrenamiento, por ejemplo. En la reciente **Episodio Uno**, nos enteramos del error idéntico cometido por **Anakin** mientras lo entrenaba **Obi Wan**.

Existe también en **Star Wars** un maestro sabio y poderoso que muestra al protagonista el camino correcto (obviamente, **Yoda**); este elemento es clásico del animé medieval y del de peleítas (por ejemplo, el maestro de **Shun** en **Saint Seiya**, **Roshi** en **Dragonball**).

El alumno tiene un poder innato, siendo esa habilidad la única esperanza de la causa que defienden los 'buenos' (caso de **Amuro** en **Gundam** y de **Luke** en **Star Wars**). Estos 'buenos' son, en casi todas las óperas espaciales, un ejército rebelde, claramente inferior al poderoso y sanguinolento enemigo, el poderoso Imperio que todo lo gobierna o los invasores de rigor.

Hay una película de **Gundam** que recuerda mucho (ya desde su nombre) a **The Empire Strikes Back**, y es **Char's Counterattack**. No es curioso que ambas películas se estrenaran simultáneamente en **Japón**, y la última cinta perteneciente a la saga de **Gundam** dejara en segundo lugar a la que es, para muchos, la mejor de las tres películas de **La Guerra de las Galaxias**.

La clave para el éxito final es el protagonista, el necio alumno con poderes inconmensurables. Estos grandes poderes provienen de su origen, o sea, de cierta cualidad especial al nacer; en **Gundam**, los **Newtype**, en **La Guerra de las Galaxias**, los **Jedi**, en ambos casos los únicos capaces de derrotar al poderoso enemigo, que también posee estos poderes (**Char** en **Gundam**, **Darth Vader** en **Star Wars**). La raza **Jedi** es muy similar tanto a los **Newtype** como a otra raza conocida por todos: los **Saiyan**. Se podría decir que los **Jedi** tienen la fuerza de los **Saiyan** y la fortaleza mental de los **Newtype**.

Sobra aclarar que entre los personajes principales de cualquier animé tiene que surgir un triángulo amoroso (si no, es pecado). Ya sea entre entre **Luke**, **Han** y **Leia**, más allá de que los últimos sean hermanos, porque no sólo hasta el final ninguno de ellos lo sabe, sino porque **Luke** es constantemente utilizado para encelar a **Han** (¡Ay, las mujeres!). La historia que gira en torno a los personajes está repleta de hechos del pasado familiar de los protagonistas que permanecen ocultos y son la clave para el impactante final que se nos presenta.

La presencia de mecas en ambos extremos también es un hecho. Lo mismo con la presencia de mascotas que dan un toque de ingenuidad y humor a la obra, y liberan la tensión que saben acumular tanto los filmes de **Lucas** como las obras cumbres del animé.

Tras todo esto no está de más decirlo: es vox populi que la más grande influencia de **Lucas** a la hora de escribir la trilogía fuera el filme japonés **The Hidden Fortress**, dirigida por el más talentoso cineasta nipón de todos los tiempos, el difunto **Akira Kurosawa**. **Kurosawa** es no sólo uno de los más grandes directores de la historia del cine, sino también uno de los pocos en ser capaz de transgredir la barrera cultural de su país hacia el occidente. **The Hidden Fortress** fue filmada en 1958, con una duración de unos 140 min (la longitud de sus films es algo típico del director), aunque los yanquis fueron capaces de probar que no sólo mutilan animé sino que también cualquier cosa oriental (¿prejuicios? naaa...), logrando reducir la duración a... ¡90 minutos!

El filme da cuenta sobre el viaje que emprenden la princesa **Uehara** y su fiel general **Mifune** junto a dos campesinos refugiados hacia su tierra natal. Los campesinos han encontrado oro y el equipo intentará contrabandear el oro por la frontera evitando ser capturados. Por supuesto que encuentran peligros en la frontera, como malvados títeres y una banda de ciclistas (!). **Lucas** admite haber copiado los personajes y las relaciones entre ellos para realizar su obra magna.

Star Wars cosechó gran éxito en **Japón** tras la emisión de sus tres películas, y fue el primer producto de occidente en causar furor en el país oriental en la contemporaneidad. Pero no alcanzó a superar el éxito de los monstruos del animé. Como ya vimos, **Char's Counterattack** fue más que **El Imperio Contraataca** en los cines. También tuvo más éxito **Yamato**, concebida en 1976, que fue la competidora directa de **Star Wars** y podría decirse que es la respuesta japonesa a **Star Wars**.

Es muy improbable plagio de cualquiera de los dos partidos. Las similitudes entre ambas se deben probablemente a la similitud en los gustos de **George Lucas**, **Matsumoto**, **Tomino** y otros.

Es así que ciudadanos de ambos países fueron capaces de tener ideas muy similares y dieron fruto así a sus obras. ¡Gracias a Dios que no hay fronteras para el pensamiento!

BOMBS AWAY

¡Sr. Miyagi mucho contento por reencontrarse con amigos de Dojo! ¡Sin embargo también estando furioso porque por culpa de Daniel-san carrera actoral de venerable sensei irse a los caños! ¡Siendo ignorado por todos los reality shows argentinos sin piedad! ¡Ni siquiera contratarlo como destapacloacas del Bar! ¡Y eso que prometiendo no robarse la botellas... bueno, las vacías, claro...!

Votá para que el Sr. Miyagi se vaya del correo, de la editorial, de la pensión y del país para volverse a la Isla:

Nukemag@ciudad.com.ar

¡Ya está aquí! El correo del Sr. Miyagi

Primer carta que llegando hoy:

Hó **Gran Sensei Miyagi**: soy **José Luis Yllesca** (Luis 3ro en la dinastía **Yllesca**), lamento mucho quitarle su valioso tiempo, maestro, pero hoy mientras podaba mi pequeño bonsai tuve una valiosa visión de una revista llamada **Nuke** que vaya uno a saber quién me iluminó, entonces me sentí un nene discriminado a mis 20 añitos de jardín de infante y como dije que no quería sentirme gil, decidí dar una mano al ministro de economía, por lo que decidí pagar tres pesos en el correo.

Maestro, usted fue y será la fuente de inspiración, si no puedo dormir pienso en su cara y me duermo sin más preámbulos, si me siento atorado pienso en su cara y me ayuda a evacuar mi tripa gorda. He aprendido a que es de gay llamarse **Daniel-san** y también lo odio como usted. ¿He hecho bien sensei? Me sentiría muy triste si estoy por el mal camino, justamente ayer vi a un borrachín en mi puerta, lo cagué a patadas y le quité el vino (era una cajita de Sumuba blanco) pero cuando decidí mandársela a usted de regalo descubrí que el muy basura se lo había tomado todo. Me hizo sentir tan triste que practiqué 'la grulla' con la cara del individuo ebrio!

Ho, **Sensei Miyagi** dígame si estoy loco o si ya estoy listo para ser un buen discípulo, y mientras sigo lavando ahora el Porche negro tuve otra visión: la de un staff completo riéndose con la carta a un maestro.

Sensei, tengo miedo que sea esta humilde carta de la que se rían, pero es mejor relajarse; relajarse y tomarse un vinito.

Espero ansioso sus sagradas respuestas a mis problemas, mi esposa **Misato** lo saluda y mientras me prepara un té yo me inspiro y pienso si la Meka **Nuke** podría hacer una extensa nota de Blue Sub 6, gracias por su tiempo sensei, gracias.

José Luis Yllesca, un discípulo ejemplar.

PD: si llegase a ganar el concurso me gustaría mucho que me mande el premio por correo. Yo no podría ir allá porque mi dinero lo doné a la economía para que no se desbarranque. ¡Chau!

¡Amigo Chubutense, en primer lugar sensei agradeciendo ya que con el sobre que usted mandando carta yo hacerme bolsa de dormir improvisàda!

Brevemente le felicito por haber utilizado mi técnica más refinada con ese individuo alcoholizado, pero esa parte que usted diciendo que el humilde bebedor habiendo vaciado tetra antes de que usted se lo sacara no me convence. ¡A mí no engañando así como así, yo saber que usted tomarse todo para no compartirlo con su sensei y eso restarle muchos kiaps a usted!

Igual, le acepto gustoso en mi Dojo, siempre y cuando me mande la plata para la matrícula y primera cuota del 1 al 5 de cada mes. Si no poder venir personalmente yo mandarle manga de karate donde yo muy bien explicando técnicas rudimentarias de combate callejero y últimas páginas traer un poco de hentai para que tenga más gancho Ahora yo dejarlo porque también tener que baldear el porche porque malditos gatos de vecino mearme toda la estatua de Buda! ¡Hai!

CONTROL REMOTO

No te agarrés a piñas con todo el mundo porque no te dejan ver lo que vos querés, para eso anticipá tus movimientos con nuestra guía de **Mayo**, y si igual te ganan de mano no seas resentido...

Estas son nuestras recomendaciones para este mes:

MAGIC KIDS

¡Están arrestados!
(sab/dom 20:00hs)
Club del Anime

Transformers G2
(lun/vie 09:00 - 15:00 - 23:00)

CARTOON NETWORK

Card Captor Sakura
(lun/vie 17:00)

FOX KIDS

Patlabor Mobile Police
(lun/vie 19:00 y 23:00)

¡El Concurso Musical de Sakura!

Antes que nada, damos a conocer el nombre del ganador del libro de arte **Der Mond** (edición española) que ofrecimos como premio para el concurso del mes pasado.

La afortunada es:

Valeria López Luján de la calle Alem 1089
Paso del Rey
Moreno, Pcia. de Buenos Aires

Podés pasar a buscar tu premio por la redacción a partir del 10 de mayo en el horario de 12:00 a 18:00hrs.

Por otro lado, todos los que participen del **Otakómetro del Sr. Miyagi** entrarán en un sorteo por un **Art Book de Sakura Cherio**!

Para ello tienen que votar:
1) Mejor serie de animé de todos los tiempos
2) Mejor personaje femenino
3) Mejor personaje masculino
4) Mascota que tirarías por el pozo del ascensor y ¡Atención!
5) Mejor tema de opening de serie de animé

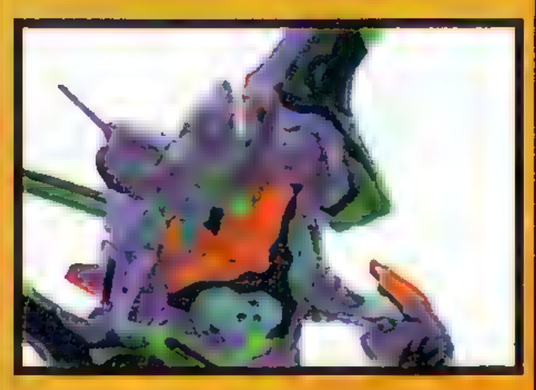
Meten todo en un sobre y lo mandan a
CONCURSO SAKURA
Revista Nuke - Paraguay 2452 4B
(1121) Capital
o por mail a:
Nukemag@ciudad.com.ar

Correo de lectores del Sr Miyagi

EL OTAKÓMETRO DEL SR. MIYAGI

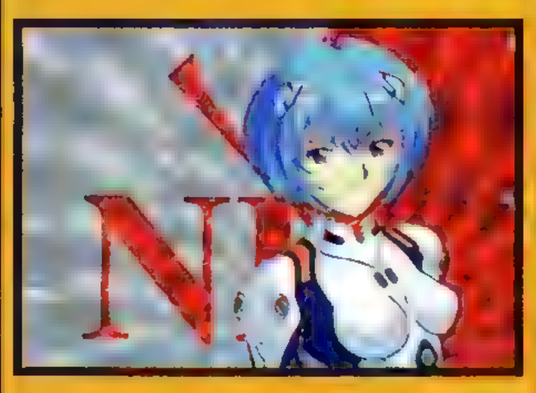
Este mes hay algunos cambios en la tabla de posiciones del otakómetro. Hemos decidido dejar de indicar la cantidad de votos para simplificar el sistema, y en su lugar hemos puesto los cinco más votados para cada categoría.

MEJOR SERIE DE ANIME:
1)NEON GENESIS EVANGELION



2) COWBOY BEBOP
3) MACROSS
4) ROBOTECH
5) SLAM DUNK

MEJOR PERSONAJE FEMENINO:
1) REI AYANAMI



2) MISATO KATSURAGI
3) MISA HAYASE
4) RINA INVERSE
5) USAGI YUKINO

Sergio Yllesca:

Estimadísimo sensei sama **Miyagi**; me arriesgué a escribirle estas humildes líneas, claro está no sin antes de hacer una solemne reverencia a esta estimada estampa de kamisama, así paso a detallar que esta carta va solamente a usted, dado a que si me da una mano con el concurso no tan solo le voy a regalar un cajón de cerveza, sino que será un barril de crudo completo para que Ud. se gratifique con ello. También sobre todas las cosas obviaré la película que se mandó con la minita ésa, que además descartó que se la haya tirado a la virilidad de ser sensei. Pasando a otro tema menos agradable (¡o no!) debo decir que me gustó bastante las bombachas de **Aika** y me gustaría su opinión al respecto, deberían haber más notas con minas en bolas ¿no, Maestro? Eso de **Guta y No Guta** es fuera de serie. Lo que no me gustó es el correo, con cartas medio truchas, así que aprovechad la mía y dádme con un caño [...]

Bueno, después de estas extensas referencias hacia su persona, haber si se cambia de camisa que ésta la ha usado en 3 películas consecutivas y ya quiere caminar sola (sin ofender) pero no le hubiera costado nada decirle a la perra que se la lave, ¿no?

¿O todavía está tratando de saltar a **Okinawa**?

Bien, me despido con las siguientes preguntas:

¿Va a traer más hojas la revista?

¿Van a poner una sección **Hentai** o **Yaoi**?

Esta no es una pregunta, pero podrían gastarse un poco más en los pósters, que vienen un tanto truchos.

Bueno, chau y hasta otra ocasión en el que el inmenso sol haga preveer el inevitable final del mundo por calcinación.

PD: pongan mi dirección abajo para los que quieran escribir y sepan dibujar manga. Mandad fancineros a calle **Pellegrini 601 CP (9020) Sarmiento, Chubut**

Primera pregunta que viniendo a cabeza de **Sr. Miyagi** es si usted dando mitad de dinero a su hermano para gastos de correo.

Ser muy feo estafando a familiar por tan poca plata, luego quedarse solo en país lejano y respondiendo cartas en revista gay de **Okinawa**. Yo no entendiendo a lo que referirse con bombacha de **Aika** y luego perra que plancha... ¿se refiere usted a **Perra Laika** que quedar planchada en suelo soviético cuando **Sr. Miyagi** ser joven, apuesto y con futuro aeronáutico por delante?

Le hago la gamba en lo de las notas con minas en bolas, el tema es que en la redacción no me dejan entrar si no me cambio la hawaiana y últimamente me tiran las cartas en una bolsa de consorcio por la ventana, junto con la comida que no usan. Yo pensando que esto siendo acto discriminatorio y denigrante, pero los sobrecitos de ketchup me pueden

En cuanto a sus otras preguntas: la revista siempre en constante crecimiento, la sección hentai ya veremos, yaoi ni a palos, y espero que los pósters de este número sean más de su agrado, ¡si es que tiene paredes donde ponerlos!

Mar del Plata:

Nihao, Sr. Cerebro y demás gente de **Nuke**. Watashi no namae **Sabrina** desu. Sé que se lo han dicho muchas veces pero su revista es genial. Como se darán cuenta es la primera vez que les escribo, aunque tengo todas sus revistas.

Hablando en serio, también compro otras, pero **Nuke** es fenomenal, sus informes son muy completos y el **Data Disc** también está buenísimo; gracias a él pude instalar un montón de screen savers y wallpapers en mi compu.

Sí les estoy escribiendo es porque obviamente también soy una fanática desquiciada del manga y el animé, especialmente de **Dragon Ball**, **Meitaiten Conan**, **Blue Seed**, **Fushigi Yugi** y no me podían faltar por supuesto **Sorcerous Stabber Orphen**.

La mayoría de mis personajes favoritos son de esas series: **Vegeta**, **Orphen**, **Shinichi Kudo**, **Xellox**, **Kusanagi**, **Tomahome**, **Tumpei (Those Who Hunt Elves)** y **Hanamichi Sakuragi**.

Bueno, volviendo a lo suyo, me revolqué de risa (y lo sigo haciendo) cada vez que miro **Nuke TV** ¡Aguante el **Ninja Inmortal**! y también cuando vi el opening de CCS representado por unos japoneses, ojalá consigan más de ésos, realmente fue un cago de risa (de acuerdo estoy con **Natalia González**).

Ok, antes de irme a dormir (tengo sueño atrasado por levantarme muy temprano para ir a la facu... son las 23:31) quiero hacerles algunas preguntas:

¿Tienen pensado hacer algún informe de **Orphen**, **Fushigi Yugi** o **Those Who Hunt Elves** o **Check List** de estas tres series?

Ya está y deséenme buena suerte para el concurso musical de **Kaworu**... aunque no quisiera que me invitara a escuchar el CD a su casa... ¡bah! ¡Para eso ya lo tiene a **Shinji**!

Nos vemos.

Sabrina

Querida **Sabrina**: me alegra mucho que la revista siendo para usted una masa. Todos los muñecos japoneses que usted nombrando van a aparecer en nuestras páginas, así que no se pierda ningún número! Personalmente me han encargado un informe de **Those Who Hunt Elvis** y para eso

¡Atrapen a este farsante!

Ralph ¿Macchio?

¡Por culpa de este amanerado aspirante a karateka nuestro sensei, el **Sr. Miyagi** ha perdido por completo el respeto de sus colegas en los centros de artes marciales más importantes del mundo. Además le choreó un auto amarillo, una vincha, dos ca-misas hawaianas, un tamborcito tradicional, unas calzas que nuestro sensei le había confiscado a la minita de la primer película, un cinturón de soga de ferretería y un cartón de 43/70.

Si se lo cruzan por ahí, no duden en escribirnos, contándonos dónde, cuándo y con quién lo vieron. Nosotros le pasamos el dato a los chicos del **Cobra Kai**.

Desde ya, muchas gracias.

Como respuesta a la invitación del **Sr. Miyagi** a debatir lo expuesto en '**El columnista del Mes**' en la edición Nº 9 de **Nuke**, voy a decir a continuación, desde mi punto de vista, en qué estoy de acuerdo y en qué no. Y también nombrar las que, para mí, fueron las mejores series de animé.

Empezando por **Cowboy Bebop** estoy totalmente de acuerdo en los puntos que se plantean, y hasta me paro para aplaudirlos. No sé si será la mejor serie, pero que es muy buena... lo es.

Pero quiero aclarar que escribo porque no estoy para nada de acuerdo con que se diga que **Eva** es la mejor serie de la década. Por lo menos, para mí no lo es. En primer lugar, **Pedro** (*) dice que **Lain** es una 'secuela' de **Eva**. Para mí no lo es. Primero que en **Lain** se trata el tema de un Dios de la Red como paradoja al Dios real.

Lo cuestiona, al punto tal de plantear si realmente existe un dios. Y de ser así, ¿qué es un dios? Lo hace de una manera limpia, más profunda que **Eva**.

Muchos otakus 'tontos' te dicen '**Eva** es la mejor serie de Animé'. Le preguntás por qué y te dicen: 'Porque toca temas tabúes'. ¿Qué temas tabúes?, le preguntás. Y te dicen (y que **Lain** los perdone) 'porque cuestiona a la Iglesia'. Esos niños no merecen ver más animé.

Pero me gustaría mucho conocer tus fundamentos para llamarla 'serie transgresora'.

En **Lain** nada queda inconcluso, mientras que en **Eva** tuvieron que lanzar una película recopilatoria y darle otro final, porque convengamos que su final original deja mucho, muchísimo que desear. Dos capítulos enteros de análisis psicológico de cada uno de los personajes de la serie. ¿Es eso un final digno? No creo.

Mencionás que es buena por la complejidad de sus personajes.

Bien, son complejos. Pero yo te digo **Duke Fleed**, con su complejo de héroe a su pesar, y su trauma psicológico por ver su mundo destruído, y ver que todo puede repetirse en la **Tierra**. Y un sinfín de características más, que dejarían a **Shinji**, **Rei**, **Misato**, **Ritsuko**, etc... chiquititos como un maní.

Como decís también, te gusta el romance rodeado de mentiras y sospechas. Bueno, ¿viste **Escaflowne**? Es, simplemente, mil veces mejor que **Eva**. Sé que me odiarán, pero tengo muchas razones para pensar así. Y no me salgan con que las narices son feas, porque por lo menos en **Escaflowne** se arriesgaron con nuevos diseños, mientras que **Eva** tiene su diseño clásico de cara redonda y sin narices.

Esaflowne es un animé lleno de misticismo, y con personajes que tienen pasados particulares muy retorcidos en algunos casos. Se nota a la legua la comparación que se hace entre los experimentos Nazis y los experimentos del **Zaibajer**. La comparación entre la bomba que se suelta al final de la serie y la Bomba Atómica de **Hiroshima**. Y, desde mi punto de vista, el detalle mas impresionante que he visto en animé alguno: lo que hubiera sido de la vida de un físico respetable y conocido como es **Isaac Newton** si hubiera ido a otra dimensión. Una paradoja I-N-C-R-E-I-B-L-E. ¿Por qué me imagino que a esta altura, todos deben saber que **Dornkirk** es **Isaac Newton**, ¿no?

Estos son algunos puntos de vista míos, particulares. De seguro habrá gente que opina igual, y habrá gente que quisiera tenerme enfrente para golpearme. Pero quiero aclarar (en especial a **Pedro**) que no quiero ofender a nadie con estos comentarios, y que si te sentiste agredido te pido disculpas de antemano.

Espero les haya gustado, y que este debate no se termine nunca. Saludos, y sigan así, que la revista es excepcional.

Martín Murad.

PD. Espero que publiquen este mail, porque me costó trabajo hacerlo.

PD2: Si quieren escribirme para debatir sobre animés, me encantaría. Mi dirección es **mmurad@tuopia.com**

estoy arreglando un walkman **Unicef** que me encontré el otro día en un volquete, yo teniendo muchos cassettes piratas de recital del **Rey** en **Okinawa**... el tema son las pilas porque voy a tener que juntar muchas... y si las pongo al sol duran poquito..

¡Hola Señor Miyagi!

Le escribo porque tengo un problema y con su sabiduría milenaria podría ayudarme... le cuento: me llamo **Gerardo**, tengo 17 años y desde que tengo memoria veía **Robotech**, **Meteoro**, **Mazinger** y otras series occidentales. Con el tiempo le perdí el paso al animé, hasta que un buen día de 1999 se me vino el segundo impacto fotónico y quedé dado vuelta por los ponjas (no sea malpensado) desde entonces estoy pegado al **Locomotion** y otros canales (no me pierdo **Sakura** por nada).

Hasta acá todo bien, pero tuve la mala suerte de ver un mega-cocktail depresivo en el siguiente orden: 10PM **2001 Odisea en el espacio**, 12PM **The end of EvA**, (ya perdiendo las ganas de vivir y la noción del tiempo) y 13 capítulos de corrido de **Serial Experiment Lain**.

¡En un mes solo pude juntar fuerzas para escribir esto y esperar su ayuda, señor **Miyagi**!

¡Amigochi! ¡Lo suyo siendo muy terrible en verdad, pero peor experiencia teniendo **Sr. Miyagi** cuando entrando de colado en Centro Curturar Licardo Lojas para quedarme a dormir abajo de las butacas y tener que bancarme maratón de cine ruso y no poder pegar un ojo!

Bueno, sigan escribiendo a Dojo que yo necesitando ahora mucho papel para prender garrafa que se apaga con chiflete. Se despide de ustedes ¡Hai! hasta mes que venir, el **Sr. Miyagi**.

¡Hola a todos! Me llamo **Juan Pablo**, tengo 17 años, y aunque no soy de escribir cartas a las revistas, me veo obligado a responderle al chico que escribió en el número pasado, ya que según él **Evangelion** no sería un animé

¿Qué locura es ésa? ¿Cómo que no es animé? ¿Cómo que las ideas nuevas no son buenas? ¡Por Dios! ¿Que la trama de **Evangelion** es complicada? No es taaaaan complicada, ¿que la animación es pedorra? Eso es verdad.

Pero no puedo aceptar que se diga que **Evangelion** no puede ser considerado anime, ¿¡por qué!? ¿Porque parece un libro?, por favor, **Evangelion** fue el animé que revolucionó la década, eso no hay que ponerlo en duda.

Uds. mismos hicieron una encuesta donde se elejía el mejor animé de la historia. ¿Cuál ganó? ¡Evangelion! ¿Tanta gente puede estar equivocada?. Un animé no tiene por qué seguir una pauta, ni estar sujeto a incluir en él, ciertos componentes para que se lo considere animé.

Y para terminar esto: ¿lo superficial puede ganarle a lo profundo? No. Bueno, quiero suponer que no se refiere a **Evangelion** cuando dice que es superficial, ya que **Eva**, todos lo saben, se caracteriza por su profundidad.

Bueno, no quiero explayarme más en este tema... Para mí, el mejor animé es **Cowboy Bebop**, pero no podía dejar que se descalificara de esa forma a **Eva**.

Bueno, gracias a todos. Si alguien quiere putearme o cualquier otra cosa, por favor hacerlo a:

Gainax@japan.com

P.D: Me encantan las frases que ponen en los encabezados de las páginas de noticias.

¡Sigan así!

Votá para que vuelva el Sr. Cerebro a la sección de correo

Nukemag@ciudad.com.ar

(*) En el número pasado de **Nuke** -igual que en éste- nuestro colaborador, **Pedro Garay**, fue el encargado de proponer diversos temas de polémica para debatir en el correo.

Deben tener en cuenta que en ningún caso lo escrito por él intenta herir la susceptibilidad de los demás lectores. Para que se entienda: nadie dice que el animé que a vos te gusta sea el peor del mundo, solo estamos examinando los pro y los contras de esa serie con respecto a otras.

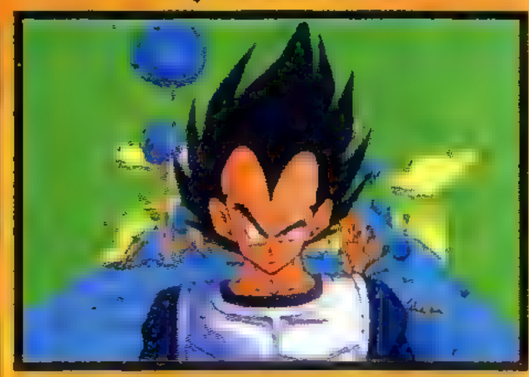
Las opiniones y planteos que no sean sólidos en este aspecto no serán publicados (es decir, eviten insultos, amenazas y ese tipo de cosas de otakus cabeza).

Las respuestas y aclaraciones de nuestra parte, en caso de ser necesarias, se darán a conocer en la próxima edición de la revista.

EL OTAKOMETRO DEL SR. MIYAGI

MEJOR PERSONAJE MASCULINO:

1) VEGETA



2) HANAMICHI SAKURAGI
3) SON GOKU
4) SHINJI IKARI
5) SPIKE SPIEGEL

MASCOTA MAS ODIADA:

1) PIKACHU

2) PEN PEN
3) MOKONA
4) KERO
5) LUNA

Para comunicarte con nosotros podés mandar tu carta a la redacción:

Revista Nuke
Paraguay 2452 4B
(1121) Capital

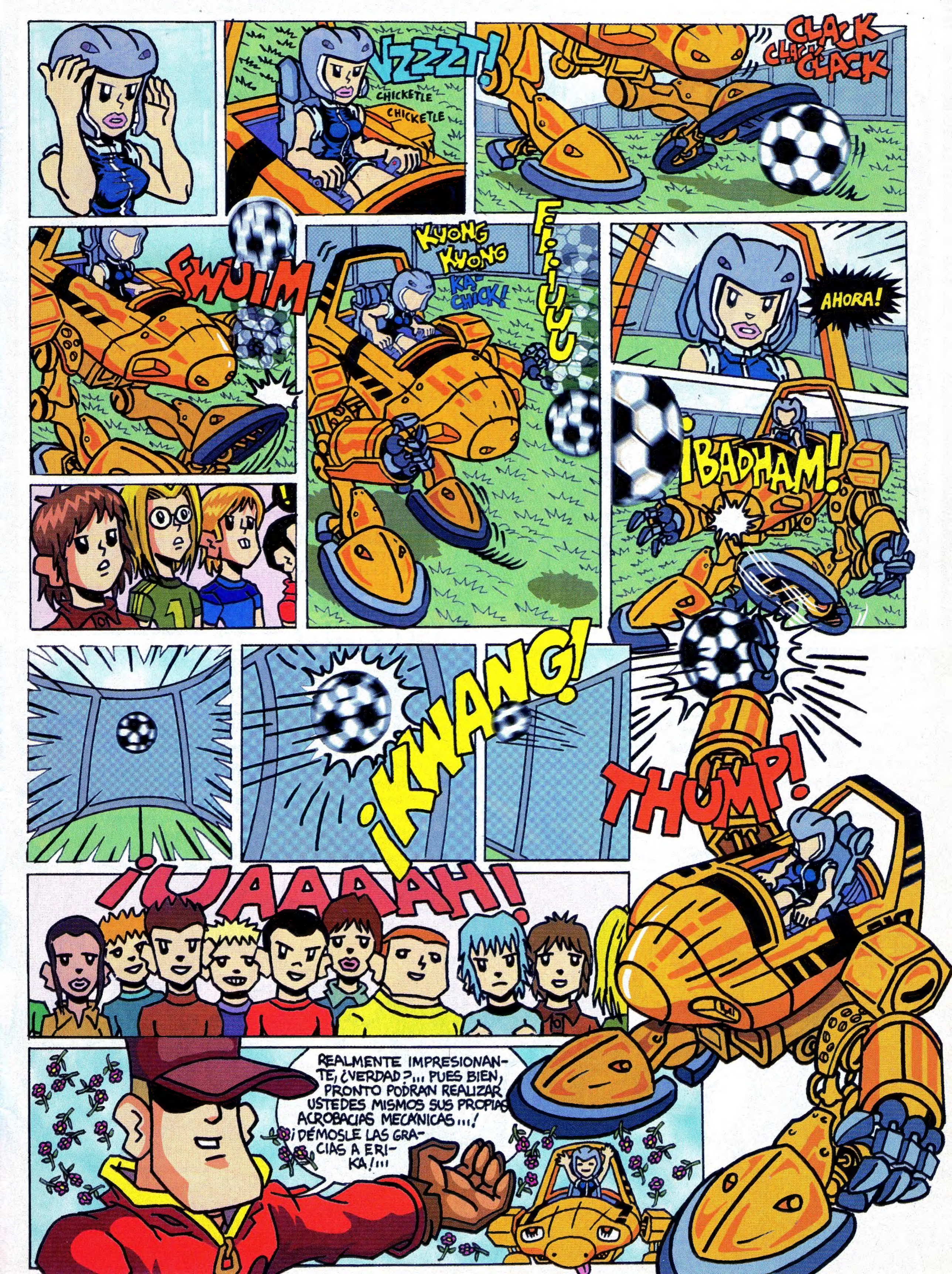
o por mail a:

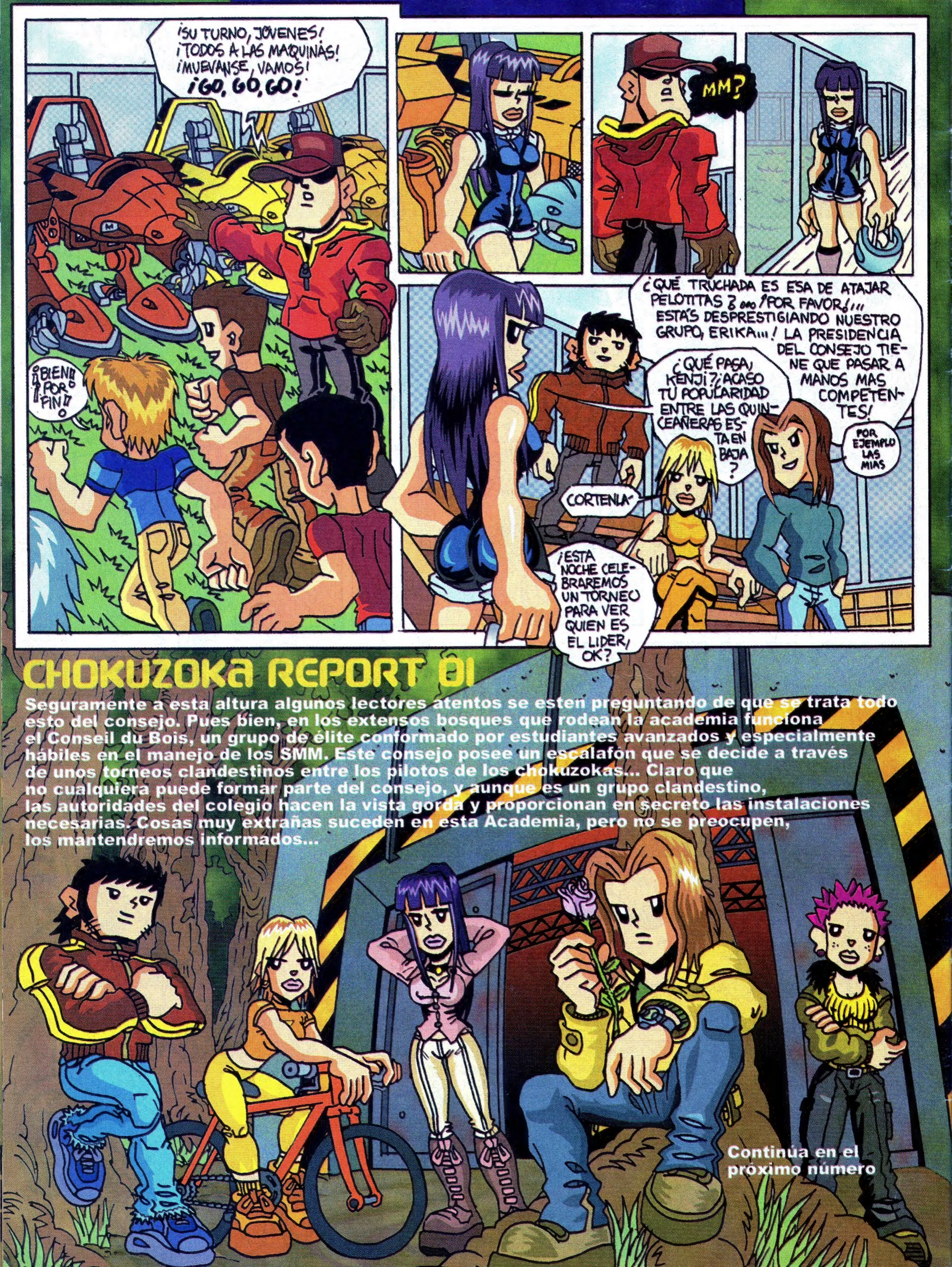
Nukemag@ciudad.com.ar

ACADEMIA CHOKUZOKA

Las clases ya comenzaron hace dos semanas en la rigurosa academia Shinishiki.
Pero para Saeki es el primer día, porque recién se ha incorporado y sus compañeros de primer año no son nada amistosos con él...
Mientras tanto el entrenador convoca a todos los novicios al playón de entrenamiento donde van a aprender a manejar los chokuzokas.
Una estudiante avanzada, Erika Hasegawa, está pronta a realizar una demostración.
Pero en las gradas otros alumnos estan atentos a la performance...

Guión y Dibujos:
Cesar Pereyra


NZZZT!
CHICKETLE
CHICKETLE
CLACK
CLACK
CLACK
FWUIM
KYONG
KYONG
KA-CHICK!
FIIIUUU
AHORA!
¡BADHAM!
¡KWANG!
THUMP!
¡¡UUAAAAAH!
REALMENTE IMPRESIONANTE, ¿VERDAD?... PUES BIEN, PRONTO PODRAN REALIZAR USTEDES MISMOS SUS PROPIAS ACROBACIAS MECÁNICAS...! ¡DÉMOSLE LAS GRACIAS A ERIKA!...

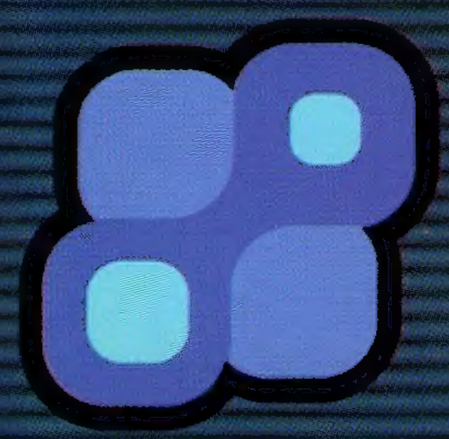


CHOKUZOKA REPORT 01

Seguramente a esta altura algunos lectores atentos se esten preguntando de que se trata todo esto del consejo. Pues bien, en los extensos bosques que rodean la academia funciona el Conseil du Bois, un grupo de élite conformado por estudiantes avanzados y especialmente hábiles en el manejo de los SMM. Este consejo posee un escalafón que se decide a través de unos torneos clandestinos entre los pilotos de los chokuzokas... Claro que no cualquiera puede formar parte del consejo, y aunque es un grupo clandestino, las autoridades del colegio hacen la vista gorda y proporcionan en secreto las instalaciones necesarias. Cosas muy extrañas suceden en esta Academia, pero no se preocupen, los mantendremos informados...

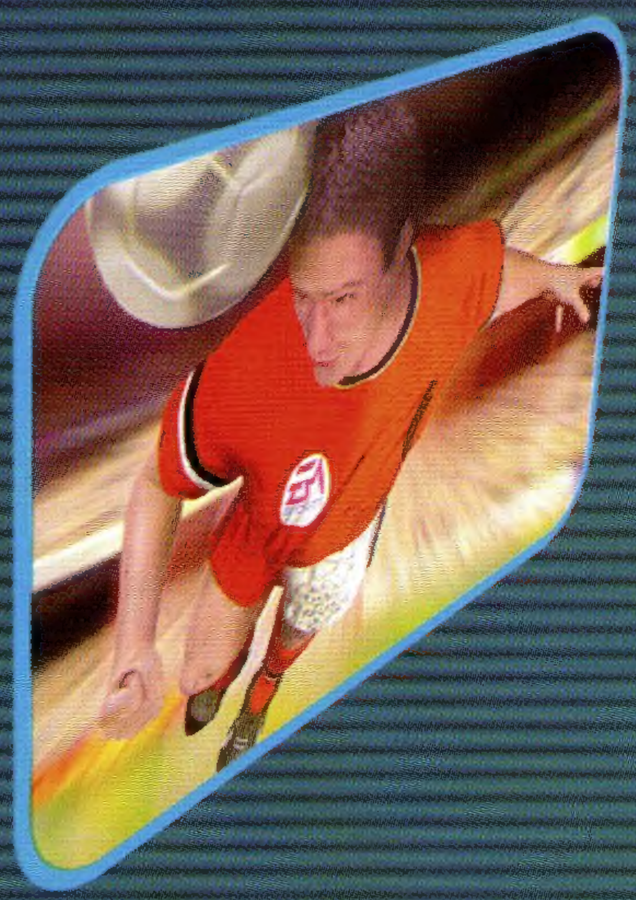
Continúa en el próximo número

¿Ya te leíste XTREME PC y te quedaste con ganas de más?



datafull.com

Por algo inventaron Internet... ¿no?



VIDEOS • REVIEWS • PREVIEWS • TRUCOS • NOTICIAS

EDITORIAL POWERPLAY TODO EL PODER EN TUS MANOS

CAMELOT YA DETONÓ SU 4TO. LOCAL
EN LA GALERIA...

VENÍ A DESCUBRIRLO

COMICS • VIDEOS • CD'S • MODEL KITS • MERCHANDISING • JUGUETES RAROS

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902
"envíos al interior" Abierto todos los días.
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar

Camelot
COMICS STORE

strong-adv.com